THẾ GIỚI game
GAME & GIẢI TRÍ
09.2011 | 94
PC WORLD VIETNAM SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH
THẾ GIỚI VI TÍNH

» Game Android

NHỮNG TỰA đáng chơi

Mục mới

» Trọn bộ "đồ nghề"

STARCRAFT II

UFC và Michael Jackson

VEC 2011 ĐẾN HẸN PHẢI LÊN

» WCG Việt Nam 2011

SAO ĐỔI NGÔI

» ĐỌC GAME CẢ NĂM, NHẬN QUÀ TRỊ GIÁ 200.000đ (trang 8)

Giá: 15.000 đ
ISSN: 1859 - 1833

SAMSUNG
FULL HD
Màn hình máy tính 3D LED
Hình ảnh trung thực hơn.
Giải trí ưu việt hơn.
Màn hình máy tính Samsung 3D LED Series 9 thiết lập một chuẩn mực hoàn toàn mới về trải nghiệm hình ảnh và nội dung 3D. Tấm nền Ultra Clear Panel, công nghệ xử lý hình ảnh 3D HyperReal Engine, bộ chuyển đổi nội dung từ 2D sang 3D dễ dàng cùng với kính 3D chủ động cho phép bạn thoải mái xem phim và chơi game 3D với chất lượng hình ảnh sống động như thật.
Ultra Clear Panel
HYPER REAL ENGINE
2D 3D
Photo Accuracy 100%
120Hz
Điện thoại miễn phí toàn quốc: 1800-588-889 | www.samsung.com.vn

Kho lưu trữ dung lượng 1TB dành cho MTXT.

WD Scorpio® Blue™
Mobile Hard Drives

Giờ đây bạn có thể lưu tất cả hình ảnh, video và tập tin trên MTXT của bạn. Dòng ổ đĩa cứng SATA WD Scorpio Blue 2,5" giờ đây được bán ra với dung lượng lên đến 1TB. Các ổ đĩa này mang đến hiệu năng ổn định và có thể hoạt động hoàn toàn không gây ra tiếng ồn, tiêu thụ ít điện năng, phù hợp sử dụng cho MTXT chuẩn và hộp đĩa gắn ngoài.

Xem thêm chi tiết tại địa chỉ ***www.westerndigital.com***.

WD® PUT YOUR LIFE ON IT®

AFASTOR www.afastor.com.tw **CÔNG TY AFASTOR VISCOM**
Tập Đoàn Afastor - Nhà Phân Phối Khu Vực

VISCOM **Công Ty Cổ Phần Máy Tính Tầm Nhìn - Viscom**
TP HCM: 23A Nguyễn Thị Diệu, Quận 3, TP HCM
ĐT: 08 6259 9599 **Fax:** 08 3920 0362
Đà Nẵng: 58 Trần Tống, Q. Thanh Khê, Đà Nẵng
ĐT: 0511 62590 599 **Fax:** 0511 3655 588
Hà Nội: 6 Lô 1A, Trung Yên 1, Q. Cầu Giấy, Hà Nội
ĐT: 04 6259 9599 **Fax:** 04 3783 4221
Website: ***www.viscom.vn***

AMC **Công Ty TNHH TM DV Ánh Minh Cường**
TP HCM: 8A Nguyễn Cảnh Chân, P. Nguyễn Cư Trinh, Quận 1, TP HCM
ĐT: 08 3838 9941 **Fax:** 08 3838 9940
Đà Nẵng: 73 Hàm Nghi, Đà Nẵng
ĐT: 0511 353 9839 **Fax:** 0511 353 9838
Hà Nội: 55 Trần Quang Diệu, Q. Đống Đa, Hà Nội
ĐT: 04 3747 5170 **Fax:** 04 3747 5169

MTC **Công Ty Cổ Phần Tin Học Minh Thông**
116B Bùi Thị Xuân, P. Bến Thành, Quận 1, TP HCM
ĐT: 08 39254321 **Website:** ***www.mtc.com.vn***

Western Digital, WD, the WD logo, WD Scorpio, and Put Your Life On It are registered trademarks in the U.S. and other countries; and WD Scorpio Blue is a trademark of Western Digital Technologies, Inc. Other marks may be mentioned herein that belong to other companies. Product specifications subject to change without notice. Picture shown may vary from actual product. © 2011 Western Digital Technologies, Inc. All rights reserved. As used for storage capacity, one gigabyte (GB) = one billion bytes, and one terabyte (TB) = one trillion bytes. Total accessible capacity varies depending on operating environment. As used for transfer rate or interface, megabyte per second (MB/s) = one million bytes per second, megabit per second (Mb/s) = one million bits per second, and gigabit per second (Gb/s)= one billion bits per second.
2078-771109-A00 July 2011

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ TP. HỒ CHÍ MINH
THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM

TỔNG BIÊN TẬP
Lê Trung Việt
vietlt@pcworld.com.vn

Trần Trung Hải, *Tổng thư ký tòa soạn*
haitt@pcworld.com.vn

THẾ GIỚI game GAME & GIẢI TRÍ
Xuất bản hàng tháng

Tưởng Phi Quân
Thư ký tòa soạn
quantp@pcworld.com.vn

BAN BIÊN TẬP
Nguyễn Thanh Phong, Vũ Duy Khánh,
Bùi Lê Duy, Nguyễn Duy Đông Quân,
Hoàng Kim Hoàn, Đặng Ngọc Anh Khoa,
Võ Quốc Nam, Lê Xuân Quang, Nguyễn Hoàng Tuấn,
Trần Cẩm Tú, Hoàng Anh Tuấn

QUẢNG CÁO
Thân Trọng Nam Phương
phuongttn@pcworld.com.vn
Chu Nguyệt Anh
anhcn@pcworld.com.vn

PHÁT HÀNH
Trương Quỳnh Dao
phathanh@pcworld.com.vn
Lê Thị Kim Chi
phathanh.hn@pcworld.com.vn

TRÌNH BÀY
Phạm Thế Vinh
vinhpt@pcworld.com.vn
Quốc Trung, Công Minh, Duy An,
Huy Khanh, Lam Sơn, Phụng Hoàng

MỸ THUẬT
Nguyễn Hữu Điều
dieunh@pcworld.com.vn

THỬ NGHIỆM SẢN PHẨM
Vũ Duy Khánh
testlab@pcworld.com.vn

CÔNG NGHỆ THÔNG TIN
Đặng Quốc Tuyên
tuyendq@pcworld.com.vn

KỸ THUẬT WEB
Nguyễn Thanh Phong
phongnt@pcworld.com.vn

TÒA SOẠN
126 Nguyễn Thị Minh Khai,
P.6, Q.3, TP. Hồ Chí Minh.
ĐT: (84.8) 3930 4324 - Fax: (84.8) 3930 4338
E-mail: thegioivitinh@pcworld.com.vn
Website: www.pcworld.com.vn
www.thegioigame.vn

VĂN PHÒNG ĐẠI DIỆN HÀ NỘI
Trung Tâm Giao Dịch CNTT TP. Hà Nội
Tầng 9, 185 Giảng Võ, quận Đống Đa, Hà Nội
ĐT: (84.4) 3512 1819 - Fax: (84.4) 3512 1822
E-mail: thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn
Trưởng VPHN: Phạm Tiến Quang
quangpt@pcworld.com.vn

THẾ GIỚI game

GAME & GIẢI TRÍ

THÁNG 09.2011 - SỐ 94

GIỚI THIỆU

19 "Nóng hổi mới ra lò!"
22 LEGO Pirates of the Caribbean - Cướp biển LEGO vùng Ca-ri-bê
24 Aqua Naval Warfare - Thuỷ chiến
26 Magic: The Gathering - Duels Of The Planeswalkers 2012 - Đấu Trường Bài Ma Thuật
28 Jamestown: Legend Of The Lost Colony - Bí Ẩn Thuộc Địa Roanoke
30 F.E.A.R 3 - Vượt Qua Ám Ảnh
32 Dragon Age II: Legacy - Ngược về quá khứ
33 Garshasp: The Monster Slayer - Anh Hùng Diệt Quỷ
34 The Sims: Medieval - Hoài bão một quốc gia
35 Socom 4: US Navy SEAL | Biệt đội giải nguy
36 Cars 2 - Vương Quốc Xe Hơi 2
38 UFC và Michael Jackson
40 Playstation Move Ape Escape - Dẹp Loạn Hầu Nhi
41 Shadow of the Damned - Chìm trong bóng tối
42 Dynasty Warriors: Gundam 3 - Siêu rô-bô tranh hùng
44 Call of Juarez: The Cartel - Trật tự miền đất mới
46 The Smurfs Dance Party - Vũ hội "Xì Trum"
47 Everybody's Stress Buster - Xì-trét ơi, chào mi!
48 White Knight Chronicles: Origins - Cội nguồn Hiệp sĩ Trắng
50 Cubic Ninja - Hành Trình Ninja Vuông
51 DualPenSports - Song Bút Tranh Tài
52 Sid Meier's Pirates! - Tung Hoành Hải Tặc
53 Samurai Bloodshow - Võ Sĩ Đạo Đại Chiến
54 Game Android - Những Tựa Đáng Chơi

SẮP PHÁT HÀNH

55 "Game mới trong tháng tới!"
58 Torchlight II - Sự tích anh hùng
60 Tropico 4 - Thiên đường miền nhiệt đới
61 Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier - Đặc nhiệm bốn người

DÒNG CHẢY GAME

6 Tin thế giới
7 Tin trong nước
8 Thể thao điện tử mùa "bội thực"
9 Singapore: Sự kiện game TGX 2011

PC WORLD VIETNAM THẾ GIỚI VI TÍNH
Công nghệ máy tính và mạng
Phát hành ngày 15 hàng tháng

PC WORLD VIETNAM THẾ GIỚI VI TÍNH
Giải pháp kinh doanh hiệu quả
Phát hành ngày 1 hàng tháng

THẾ GIỚI game PC WORLD VIETNAM THẾ GIỚI VI TÍNH
Game và giải trí
Phát hành ngày 25 hàng tháng

e++ PC WORLD VIETNAM THẾ GIỚI VI TÍNH
Sản phẩm tiêu dùng công nghệ cao
Phát hành ngày 5 hàng tháng

THẾ GIỚI VI TÍNH Online PC WORLD VIETNAM
Thế Giới Vi Tính Trực Tuyến

Niên Giám CNTT-TT

Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hóa Thông Tin. ISSN: 1859-1833. Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại công ty ITAXA. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 15.000 đồng.

ASUS ROG CHAMPIONSHIP

TỔNG KẾT ASUS EXPO HÀ NỘI 2011

Ấn tượng với ASUS Expo 2011 & Vinh danh nhà vô địch mới của ASUS ROG Championship - giải game thể thao trực tuyến lớn nhất Việt Nam.

Ngày 6/8/2011, tại Grand Hotel 117 Trần Duy Hưng - Hà Nội, triển lãm thường niên của ASUS với khẩu hiệu "Phá vỡ mọi giới hạn" đã diễn ra và thu hút hơn 5.000 bạn trẻ đam mê công nghệ và các game thủ yêu thể thao điện tử tham gia.

12 gian hàng của ASUS EXPO 2011 bao gồm gian hàng về card đồ họa VGA, bo mạch chủ ASUS, các netbook Eee PC, các thế hệ máy tính từ cao cấp đến phổ thông, notebook do chính Châu Kiệt Luân thiết kế, các loại ổ Bluray, các tablet khủng như Transformer hay Slider... với thiết kế ấn tượng và tính năng mạnh mẽ.

>>> Asus Ares VGA

Một trong những tâm điểm chú ý của ASUS EXPO 2011 chính là khu vực của Garena với vòng chung kết ASUS ROG Championship, nơi có sự góp mặt của bốn đội DotA hàng đầu Việt Nam. Đây là giải đấu thể thao trực tuyến với quy thưởng lớn nhất Việt Nam tính đến thời điểm hiện nay, thu hút 10.212 game thủ thuộc 1.458 đội đăng ký tham gia thi tài. Toàn bộ hệ thống máy thi đấu của vòng chung kết này là dòng laptop ASUS K3 với bộ vi xử lý và đồ họa tích hợp mạnh mẽ, công nghệ tản nhiệt tiên tiến, đảm bảo cho các game thủ thi đấu với phong độ ổn định và tốt nhất.

>>> ROG một lần nữa khiến StarsBoba "nếm trái đắng"

ASUS Expo chứng kiến lượt đấu mở màn cho vòng chung kết ASUS ROG Championship với hai trận bán kết vô cùng căng thẳng với các cặp đấu: StarsBoba gặp Full Louis và WAG đọ sức với LOGV.

WAG đã không khó khăn khi đánh bại LOGV còn StarBoba cũng dễ dàng hạ gục Full Louis. Hai đội này đã có cuộc đụng độ nảy lửa ở chung kết nhánh thắng và một lần nữa, WAG đã vượt qua StarBoba để có mặt trong trận chung kết tổng.

StarsBoba sau thất bại trước WAG buộc phải vào chung kết tổng khi thắng được đối thủ ở chung kết nhánh thua. LOGV đã gây nên bất ngờ khi chiến thắng trong cuộc đối đầu với Full Louis để bước vào cuộc đọ sức với Stars-Boba. Trước đội DotA được đánh giá là số 1 Việt Nam, LOGV đã không thể làm nên điều thần kì và StarsBoba lại một lần nữa bước vào cuộc đụng độ với WAG.

Tại trận chung kết tổng, WAG một lần nữa khiến StarsBoba "nếm trái đắng" để chính thức trở thành nhà vô địch tuyệt đối giải ASUS ROG Championship. Đối với người hâm mộ, giải ASUS để lại một chút nuối tiếc khi WAG không thể có sự có mặt của WAG.babie còn SB không có sự xuất hiện của SoSoon. Nếu có sự xuất hiện của hai anh, chắc chắn người xem sẽ còn được chứng kiến những giây phút ịch tính hơn rất nhiều.

Tại ASUS EXPO 2011, nhiều sự kiện bên lề của ASUS cũng như Garena tổ chức đã thu hút được sự quan tâm của đông đảo khán giả. Hai sự kiện "DotA IMBA" và "Chiến Thần gánh Mỹ Nhân" do Garena tổ chức mang lại cho khán giả những giây phút sảng khoái và tạo ra một không khí hòa đồng, thân mật cho các game thủ đến ASUS EXPO. Trong khi đó, khán giả lại vô cùng hồi hộp khi những sự kiện bốc thăm trúng thưởng do ASUS tài trợ, và cuối cùng phần quà laptop N series của ASUS đã thuộc về khán giả may mắn Đỗ Lê Duy (SV ĐH Bách Khoa Aptech HN).

ASUS ROG Championship với ngôi vô địch tuyệt đối dành cho WAG đến từ Hà Nội. Vòng chung kết tại ASUS EXPO 2011 không chỉ dừng lại ở một sự kiện đơn thuần mà đã trở thành một kỉ niệm đẹp trong lòng cộng đồng game thủ yêu DotA nói riêng và yêu thể thao điện tử nói chung tại Việt Nam.

>>> LOGV và Full Louis đã không thể làm nên bất ngờ cho giải đấu

ĐIỆN ẢNH

15 Long Ruồi
16 Bóng đêm kinh hoàng
16 Yêu nhầm bạn thân

ÂM NHẠC

17 Koji Kondo - Nhạc trưởng thầm lặng

CỜ

18 Puzzle Strike – Xếp ngọc tuyệt chiêu

PHẦN CỨNG

62 Sennheiser PC 360 G4ME - Tai nghe dòng game
63 Trọn bộ "đồ nghề" cho StarCraft II

TRỢ GIÚP

65 VEC 2011: Cần nắm vững luật chơi
66 Vì sao game bị "lắc"?
68 Hỏi đáp
69 Hiểu hơn về tình trạng lệ thuộc game

SĂN GAME

70 Lạc vào thế giới của game khoa học giả tưởng

HALO

Kết Tinh Công Nghệ Thỏa Mãn Đam Mê

KHUYẾN MÃI ĐẶC BIỆT "MÙA TRUNG THU"

(Áp dụng từ 01/09/2011 đến 31/10/2011)

Khi mua hàng tại HALO, Quý Khách sẽ được :

và Phiếu Bốc Thăm Trúng Thưởng

TẶNG NGAY

Quạt Nhựa Angry Birds

Giải Nhất

iPad 2 16GB Wifi

3 Giải Nhì

NINTENDO 3DS

Tiếng Nhật + Games Gốc

100 Giải Ba

Áo Thun BATMAN

(Xem chi tiết tại facebook & website của HALO)

(Tặng 20 games)

TƯ VẤN, THIẾT KẾ, MỞ PHÒNG GAME PLAYSTATION 3, XBOX360

XBox360 Slim 4GB

Giá Tốt

chỉ 8.680.000 đồng

(Tặng 5 Games)

HDD 160GB

Mua Máy NintendoWii

Tặng Ngay Ổ Cứng 160GB

- Giá Tốt Nhất
- Bảo Hành 1 năm
- Hàng Trăm Phụ Kiện Phong Phú.
- Hàng Ngàn Ứng Dụng Miễn Phí.
- Vô Số Phim HD Cho iPhone, iPad phụ đề đầy đủ

iPad 2

Macbook Pro / Macbook Air

iPhone 4

iPod Touch

iPod Nano

iPod Shuffle

82-84 Pasteur - P. Bến Nghé - Quận 1 ĐT: (08) 39 144 111 - (08) 39 144 222 - (08) 39 144 333 www.haloshop.vn

DIABLO 3: SẼ GIAO DỊCH BẰNG TIỀN THẬT

Nhà phát triển và phát hành game Blizzard đã tiết lộ một tính năng của trò chơi Diablo 3 qua đó người chơi có thể mua bán các vật phẩm trong game bằng tiền thật thông qua một hệ thống đấu giá và thanh toán trong game. Blizzard sẽ thu của người chơi một khoản phí khi họ đăng vật phẩm của mình trên hệ thống và sau khi giao dịch thành công. Hệ thống đấu giá tương tự cũng đã được thực hiện với trò chơi MMO World of Warcraft của Blizzard.

XEM PHIM HBO TRÊN MÁY CONSOLES

Kênh truyền hình cáp HBO cho biết dịch vụ xem phim trực tuyến theo yêu cầu, HBO Go sẽ sớm được thiết lập để hỗ trợ cho các thiết bị như máy chơi game console và Internet TV. Dịch vụ HBO Go ra mắt vào đầu năm 2010 cung cấp các chương trình, phim chọn của HBO từ thông qua trình duyệt web hay qua các ứng dụng trên iOS và Android. Xbox 360 và PS3 gần đây đã trở thành một thiết bị phổ biến để xem phim qua Internet.

ĐÓN TRUNG THU VỚI ANGRY BIRDS

Nhà phát triển Rovio của Angry Birds tiếp tục tấn công thị trường Trung Quốc với nhiều sản phẩm độc đáo trong dịp Trung thu sắp tới. Bao gồm phiên bản Moon Festival mới cho Angry Birds Seasons, với chủ đề chính là Lễ hội Trung thu sẽ được phát hành rộng rãi trên toàn thế giới vào tháng 09/2011. Bên cạnh đó là các sản phẩm độc đáo như giày Angry Birds và đặc biệt là bánh Trung thu Angry Birds.

CHƠI GAME BẰNG MẮT VỚI IPAD 2

Trò chơi Two Words II: Castle Defence là trò chơi trên iOS đầu tiên cho phép người chơi điều khiển hành động bằng chính đôi mắt của họ thông qua công nghệ 3D-Eye Tracking mới của Topware Interactive. Công nghệ này cho phép sử dụng camera phía trước của iPad 2 để theo dõi chuyển động mắt của game thủ, qua đó họ sẽ có thể điều khiển màn hình game bằng di chuyển của đôi mắt khi họ nhìn lên màn hình và đem lại những trải nghiệm mới lạ.

XBOX 360 PHIÊN BẢN STAR WARS

Microsoft vừa cho giới thiệu trọn bộ sản phẩm máy console và phụ kiện được thiết kế theo phong cách Star Wars với tên gọi chính thức là Xbox 360 Star Wars Kinect. Trong đó, máy Xbox 360 Slim 320 GB có vỏ màu trắng, xanh đi họa tiết tương tự như robot R2-D2, tay cầm đi kèm thì lại có màu vàng bóng kim loại và giống như robot C-3PO. Ngoài ra, bộ sản phẩm còn đi kèm với điều khiển Kinect màu trắng và đĩa game Star Wars Kinect. Trọn bộ sản phẩm sẽ được phát hành vào Q3/2011 với giá 449 USD (khoảng 10 triệu đồng).

FIRMWARE 3.70 MỚI CHO PS3

Hôm 9/8, Sony đã cho biết thông tin chi tiết về bản cập nhật firmware 3.70 mới cho PS3 qua đó sẽ tích hợp các tính năng mới như Automatic Update giúp tự động tải lên trực tuyến sao lưu dữ liệu và kết quả người chơi đạt được trong game đồng thời cho phép người dùng chia sẻ ý kiến về trò chơi trên PlayStation Store. Sony cũng tích hợp TV/Video Services cho phép người dùng có thể tải và xem các nội dung video đồng thời tăng cường tính năng 3D và hỗ trợ xem ảnh dưới dạng MPO qua ứng dụng Photo Gallery.

GAME XÃ HỘI CÓ MẶT TRÊN GOOGLE+

Mạng xã hội Google+ đang dần hoàn thiện để chờ ngày ra mắt chính thức. Bổ sung mới nhất và khá quan trọng cho mạng xã hội này chính là mảng game xã hội. Ngày 11/8 vừa qua, Google đã bắt đầu giới thiệu game trên Google+ với sự góp mặt của các tựa game đình đám như Angry Birds, Sudoku, Edgeworld, City of Wonder...Tuy nhiên chỉ mới có một số người được dùng thử để thu thập ý kiến phản hồi. Google+ vừa ra mắt thử nghiệm cách đây 2 tháng tuy nhiên đã thu hút 20 triệu người dùng chỉ trong 3 tuần.

GUNNY ONLINE LẤN SÂN SANG FACEBOOK

Dù đã có một lượng fan Gunny lớn từ phía mạng xã hội ZingMe nhưng VNG vẫn tiếp tục đưa chú Gà vàng lấn sân sang Facebook vào ngày 9/8 vừa qua. Hiện có 5 cụm máy chủ Gunny được VNG mở cho cộng đồng trên Facebook có thể vào chơi Gunny là: Gà Bay, Gà Boss, Gà Vàng, Gà Teen, Gà Vip.

CUỘC CHƠI MỚI VỚI LG OPTIMUS 3D

LG Electronics Việt Nam chính thức ra mắt điện thoại LG Optimus 3D P920 ngày 19/82011. Smartphone này có cấu trúc "ba kép" (Tri-Dual): Lõi kép – Kênh truyền tải kép - Bộ nhớ kép. Cấu trúc này cho phép tăng cường khả năng trình diễn khi chạy đa nhiệm, lướt web, xem phim độ phân giải Full HD, chơi các game có thiết kế đồ họa 3D cao cấp. Chiếc điện thoại thông minh này của LG cũng là một bước tiến lớn trong việc ứng dụng tính năng 3D trong mọi mặt cuộc sống khi người sử dụng có thể quay và thưởng thức ngay lập tức nội dung 3D mà không cần phải có kính riêng để xem 3D. Mẫu điện thoại này có giá chính hãng đề nghị là 13,8 triệu đồng tặng kèm thẻ nhớ microSD 4GB và dây cáp HDMI và đặc biệt là 10 game 3D "hàng hiệu" của Gameloft trị giá 70 USD (khoảng 1,5 triệu đồng). LG Electronics Việt Nam cũng mở chương trình giảm giá và tăng hạn bảo hành cho khách hàng mua máy đặt trước.

CỔNG GAME FPS ĐẦU TIÊN CỦA ĐÔNG NAM Á

AsiaSoft đã mở cửa trang web PlayFPS, cổng thông tin của thể loại game bắn súng cho người chơi tại khu vực Đông Nam Á. Đây cũng sẽ là nơi cung cấp, kết nối thông tin giữa game thủ và nhà phát hành. Game thủ chỉ cần một ID trong cổng thông tin để chơi các game FPS với các game thủ trong khu vực. Hiện tại Sudden Attack đã được hỗ trợ qua PlayFPS và sắp tới sẽ là S4 League, WarCry và A.V.A.

TẬP LÀM GIÁM ĐỐC SẢN PHẨM GAME

Là cuộc thi do Bá Chủ Thế Giới (GE) tổ chức từ ngày 13-30/8/2011. Tham gia vào sự kiện này, các game thủ sẽ viết một bản kế hoạch có ít nhất 2 sự kiện trong hoặc ngoài game.

CHƠI STARCRAFT II MIỄN PHÍ

Mới đây, Blizzard Entertainment đã phát hành phiên bản StarCraft II: Starter Edition. Đây là phiên bản chơi miễn phí có hạn chế tính năng của StarCraft II: Wings of Liberty. Điểm hạn chế đầu tiên của phiên bản này là bạn sẽ chỉ được thi đấu chủng tộc Terran. Ở phần chơi nhiệm vụ thì người chơi cũng chỉ chơi được 3 nhiệm vụ đầu và thi đấu một số map qua hệ thông thi đấu online bao gồm: Xel'Naga Caverns, Discord IV, High Orbit, The Shattered Temp. Việc đăng ký tài khoản hết sức đơn giản và dễ dàng. Khi vào game, người chơi sẽ được đẩy vào các máy chủ gần khu vực đang sinh sống, ví dụ game thủ chọn quốc gia là Việt Nam thì sẽ thuộc server US hoặc SEA (Đông Nam Á).

LEAGUE OF LEGENDS MANG TÊN "CHIẾN THẦN"

Vào 28/7/2011, trò chơi thể thao điện tử League of Legends do Riot Games phát hành đã có tên Việt hóa: Chiến Thần. Game hành động nổi tiếng do hãng Riot Games phát triển và đã ra mắt vào 27/10/2009. Game có lối chơi được gợi cảm hứng từ DotA. Server hiện tại được sử dụng cho cả khu vực Đông Nam Á, chủ yếu phục vụ cộng đồng Singapore, Malaysia và Việt Nam. Tại WCG Việt Nam năm nay, League of Legends là một nội dung thi đấu chính thức bên cạnh những nội dung truyền thống là DotA Allstars và Fifa. Tại đây,Chiến Thần sẽ là game duy nhất tổ chức thi đấu tại cả hai thành phố là Hà Nội và TPHCM.

TÂY DU KÝ CẬP NHẬT PHIÊN BẢN DIỆN KIẾN NHƯ LAI

Phiên bản mới của trò chơi được cập nhật vào ngày 18/8, đi kèm chuỗi sự kiện và tính năng mới. Diện Kiến Như Lai sẽ tích hợp các tính năng như Đại Lôi Âm Tự, Quyết chiến Thiên Nam Môn, Bản đồ mới (Ngọc Hoa Quốc, Kim Bình Phủ và Thiên Trúc), chức năng mua đồ thần tốc...

MU KHAI TRƯƠNG CHỢ ẢO

Phiên chợ đầu tiên được mở ngày 8/8 vừa qua tại server Hợp Nhất. Chợ ảo là hệ thống mua bán qua mạng được xây dựng riêng cho MU Việt Nam để giúp người chơi tránh được những rủi ro trong giao dịch. Người chơi giờ không phải mất thời gian gặp gỡ trực tiếp để giao dịch các món đồ có giá trị lớn hay lo sợ bị lừa đảo khi mua bán trong game. Game thủ hiện có thể mua bán bằng chợ ảo trên trang dịch vụ và phí giao dịch mỗi lần thành công là 5%.

Thể thao điện tử mùa "bội thực"

YÊN KHÊ - PHƯỢNG ĐINH

Thể thao điện tử tiếp tục khẳng định là một trong những sân chơi phổ thông trên khắp các thành phố lớn của Việt Nam. Nhu cầu thi đấu, thể hiện càng được thể hiện rõ khi nhiều giải đấu lớn đã được tổ chức liên tục tại TP.HCM và HN. Bản thân các đội thể thao điện tử Việt Nam ngày càng nổi tiếng hơn trên trường quốc tế khi Việt Nam không ngừng phát triển và hội nhập.

Nếu như giải Razer Cyzone Summer Party "khai hoả" vào cuối tháng 7/2011 thì sang đầu tháng 8, vòng chung kết toàn quốc của giải Asus ROG lại tiếp tục diễn ra hoành tráng trên đất thủ đô. Nối liền sau đó là WCG Việt Nam 2011. Kế tiếp sẽ là giải nào? Đó là giải Vietnam e-Sports Championship (VEC) 2011, nhận đăng ký trong tháng 8, sẽ diễn ra suốt tháng 9 và 10 trên toàn quốc và tụ hội về thủ đô HN. Sau một thời gian "khô héo" vì thiếu các giải đấu, dường như các vận động viên thể thao điện tử đang "mắc nghẹn" vì có quá nhiều các "món ăn e-Sports".

Còn gì vui sướng hơn khi các bạn trẻ tụ họp và giải trí trên các sân chơi thể thao điện tử lành mạnh. Ở góc độ khác, các giải đấu cũng góp phần quảng bá cho các thương hiệu và giúp các doanh nghiệp tăng trưởng. Đã qua rồi thời kỳ của những giải đấu được tổ chức không vì mục đích thương mại. Các giải đấu của các nhà tài trợ lớn đã quay lại và các game thủ vẫn cạnh tranh công bằng và thoải mái.

Đọc game cả năm, nhận quà trên 200.000đ

Đặt Thế Giới Game 12 tháng chỉ với 135.000đ

Với chương trình

"ĐẶT DÀI HẠN ONLINE - NHẬN NGAY KHUYẾN MÃI TRỌN GÓI"

Từ ngày 25/08/2011 – 25/09/2011, ngoài mức giảm giá 45.000 VNĐ, bạn đọc đăng ký 1 năm tạp chí in Thế Giới Game còn được tặng **Phiếu giảm giá 200.000 VNĐ** từ eBay.vn.Không chỉ có vậy, bạn còn được đọc miễn phí 6 bản tạp chí điện tử tuỳ chọn.

Hãy tham gia ngay để được hưởng những ưu đãi đặc biệt từ Thế Giới Game.

Chương trình được thực hiện với sự phối hợp với Cổng thanh toán trực tuyến Ngân Lượng.

NganLuong.vn

Hot Line Miền Nam : (08) 3930 2120 Miền Bắc : (04) 3512 3011

Razer Cyzone Summer Party

Kể từ lần đầu tổ chức vào tháng 12 năm ngoái, Razer Cyzone DotA Tournament đã là một sự kiện thành công đối với cộng đồng Việt Nam. Các đấu thủ vẫn nhớ đến đội hình All-stars do game thủ Hoalua dẫn dắt, bay từ miền Nam ra Bắc thi đấu. Nửa năm là một khoảng thời gian đủ dài để khiến các fan hâm mộ bộ môn DotA đất Thủ đô đứng ngồi không yên trước khi mùa giải thứ hai trở lại.

NGÀY THI ĐẤU THỨ NHẤT

Đúng 8 giờ sáng ngày thứ bảy 23/7/2011, cả phòng game Cyzone chật kín. Mặc dù gặp phải con mưa lớn ngoài trời nhưng điều đó cũng là không đủ để ngăn cản những game thủ DotA đến với niềm đam mê cháy bỏng của mình. Các đội tham dự nhanh chóng tập trung đông đủ, đợi Ban tổ chức hướng dẫn và sắp xếp thi đấu. Cả phòng game dần nóng lên với những cuộc đối đầu này lửa, cộng thêm sự cổ vũ nhiệt tình đến từ phía khán giả. Tất cả cùng hòa quyện tạo nên bầu không khí rất sôi nổi, cuồng nhiệt, rất "Summer Party".

Không quá ngạc nhiên khi các hạt giống của giải như High High, WAG (viết tắt của We are Geniuses), Cyzone.Like hay Skynet đều tìm được cho mình một tấm vé đi tiếp vào ngày thi đấu thứ hai. Như vậy đồng nghĩa với việc ngày Chủ nhật vẫn sẽ hội tụ đầy đủ những ngôi sao của làng DotA Hà Nội, hứa hẹn những trận đấu nảy lửa.

NGÀY THI ĐẤU THỨ HAI

Bước sang ngày thi đấu thứ hai, nổi bật là trận đấu giữa Skynet và High High. Vào trận đấu, cả hai bên đều lựa chọn lối đánh tấn công chủ động. Trong khi Skynet lựa chọn một đội hình khá an toàn với hai late hero là Weaver và Spectre thì đối thủ của họ lại khá táo bạo khi sử dụng Faceless Void – một hero rất hiếm khi xuất hiện trong những trận thi đấu chuyên nghiệp. Trong suốt quãng thời gian đầu trận đấu, hai bên ăn miếng trả miếng nhau từng pha đánh một. Tỉ số kill/death và tower khá cân bằng.

Về giữa game, sự thử nghiệm của High High bỗng chốc trở thành một bất ngờ lớn, Void nhanh chóng có được một bộ item "khủng", vượt hẳn các hero của đối thủ. Họ nhanh chóng tập trung tấn công và phá vỡ 2 lane của Skynet. Bị đặt vào tình thế nguy cấp, nhưng với bản lĩnh thi đấu lâu năm, Skynet vẫn có được những đòn phản công hiệu quả, đổi lại họ cũng đã một lần xuyên thủng lane mid của đối thủ.

Bước ngoặt trận đấu diễn ra khi thành viên của High High bị ngắt kết nối với máy chủ do sự bất cẩn của mình về tài khoản giờ chơi tại Cyzone, họ buộc phải tiếp tục trận đấu trong tình trạng thiếu người. Mất đi một thành viên cũng đồng nghĩa mất đi một phần sức mạnh, dù vẫn rất cố gắng nhưng họ không thể nào duy trì được lợi thế ban đầu. Trong khi đó, Skynet lại rất giỏi trong việc nắm bắt từng cơ hội mà mình có được. Skynet tổ chức các cuộc tiến công lẻ rất thành công, đẩy High High vào thế không thể chống cự. Cuối cùng, Skynet chiến thắng sau một đợt tấn công chính diện vào lane mid.

SKYNET ĐỐI ĐẦU WAG

Dù chiến thắng nhưng đa số người chơi vẫn cho rằng chiến thắng của Skynet có phần may mắn nhưng trên thực tế, họ đã chứng minh một điều hoàn toàn ngược lại. Skynet đã chứng minh rằng chiến thắng trước High High phần lớn dựa vào kỹ năng của của các thành viên trong đội nên ngay cả khi đụng độ ứng viên số một cho chức vô địch – WAG – tại vòng bán kết, Skynet vẫn thể hiện được một lối đánh tuyệt vời, ghi danh là đội đầu tiên lọt vào chung kết.

Dĩ nhiên, WAG cũng không phải tay vừa. Với thể thức thi đấu Double Elimination, sau khi bị rơi xuống nhánh thua, họ đã xuất sắc đánh bại các tên tuổi còn lại như Cyzone.Like để gặp lại Skynet . Họ nhanh chóng san bằng tỉ số 1 – 1 bằng một cách ấn tượng dưới sự phối hợp nhịp nhàng của năm thành viên.

Ấy vậy, sức trẻ của WAG có vẻ như vẫn chưa đủ độ "chín muồi" khi một lần nữa bị Skynet cho đo ván nhanh chóng, ấn định tỉ số 2 – 1. Chiến thắng này đã đem lại cho Skynet chức vô địch với phần thưởng lên tới hơn 20 triệu đồng.

Từ DotA đến Chiến Thần

Bùi Phương Thảo, danh xưng SB.Sosoon (giữa)

Là một trong gosu ảnh hưởng nhất làng DotA Việt Nam, ấy vậy mà "đùng một cái" Bùi Phương Thảo, danh xưng SB.Sosoon tuyên bố chuyển sang thi đấu Chiến Thần (League of Legends). Thế Giới Game đã trao đổi cùng anh.

TẠI CHUNG KẾT GIẢI ASUS ROG VỪA RỒI, ĐỘI STARSBOBA (SB) KHÔNG CÓ SỰ XUẤT HIỆN CỦA SOSOON. ANH CÓ THỂ CHO BIẾT LÍ DO ĐƯỢC KHÔNG? BÊN CẠNH ĐÓ, CÓ THÔNG TIN RẰNG ANH ĐANG TẬP LUYỆN CHIẾN THẦN?

Đó thực sự là một điều rất đáng tiếc. Tôi đang luyện tập Chiến Thần.

ANH ĐÃ TẬP CHIẾN THẦN ĐƯỢC BAO LÂU RỒI? NHẬN ĐỊNH CỦA ANH VỀ GAME?

Tôi cũng định sang Chiến Thần để lập nghiệp mới, thay cho DotA và đã tạo một đội SB Chiến Thần. Mặc dù mới chơi Chiến Thần được hai tuần thôi nhưng tôi cảm thấy rất thích thú với trò chơi này. Chiến Thần là trò chơi mang đậm tính chất chiến thuật, đòi hỏi phải suy nghĩ rất nhiều. Tuy nhiên, tính hành động của game cũng nhiều, khiến tay bạn luôn phải hoạt động cũng như phối hợp với đồng đồng chặt chẽ xuyên suốt trận đấu. Đội SB của tôi sau khi lập ra được một tuần đã đạt được hạng 3 giải GVN vừa rồi.

ANH CÓ NHẬN XÉT GÌ VỀ CỘNG ĐỒNG CHIẾN THẦN CỦA VIỆT NAM HIỆN NAY?

Cộng đồng Chiến Thần của Việt Nam hiện nay vẫn còn nhỏ lẻ và chưa thực sự phát triển nhưng hy vọng vào thời gian tới, khi game đã chính thức về Việt Nam, số lượng người chơi sẽ tăng lên.

MẶC DÙ VẬY, ĐƯỢC BIẾT NHIỀU GAME THỦ CHIẾN THẦN NƯỚC TA ĐÃ ĐẠT THỨ HẠNG CAO Ở SERVER QUỐC TẾ. Ý KIẾN CỦA ANH VỀ HIỆN TƯỢNG NÀY?

Tôi chưa có cơ hội gặp những đội Chiến Thần có thứ hạng cao ở server quốc tế. Tuy nhiên, các đội có tiếng ở Việt Nam hiện nay vẫn chưa phải đối thủ của các đội hàng đầu Singapore bởi theo thông tin tôi biết, những đội này có chất lượng cực cao và rất đồng đều về trình độ. Nhưng cũng có thể là do tôi chưa thực sự cọ xát với những nhân vật nắm thứ hạng cao trên server quốc tế nên chưa thể đưa ra một cái nhìn toàn cảnh. Song nó cũng là một tin tốt đấy chứ? Mong rằng các game thủ giỏi sẽ cùng nhau lập thành đội và giành được nhiều thành tích hơn nữa.

CHIẾN THẦN SẼ XUẤT HIỆN TẠI VÒNG CHUNG KẾT THẾ GIỚI WCG GRAND FINAL 2011. THEO ANH TẠI SAO CHIẾN THẦN LẠI CÓ MẶT MÀ KHÔNG PHẢI DOTA HAY HƠN?

Theo tôi thì Chiến Thần có hệ thống chiến đấu và champion (tướng) rất cân bằng, cũng như lối chơi nhanh hơn DotA và HoN. Bên cạnh đó, Chiến Thần có ít các yếu tố hỗ trợ việc phòng thủ nên một trận đấu sẽ diễn ra nhanh và hấp dẫn hơn. Cuối cùng, Chiến Thần đã loại bỏ gần như hoàn toàn các yếu tố may mắn, vì thế để chiến thắng người chơi phải dựa hoàn toàn vào khả năng của mình.

VẬY CÒN WCG VIỆT NAM 2011, SB SẼ THAM GIA MỘT CHÂN Ở BỘ MÔN NÀY CHỨ?

Rất tiếc là không nhưng Bobanet sẽ có một đội khác tham dự WCG 2011, không phải team của tôi. Mặc dù rất muốn góp mặt tại WCG 2011 nhưng chúng tôi chưa đạt đủ mọi điều kiện. Hiện tại, tôi đang xây dựng một đội cho riêng mình vậy nên chỉ khi nào cảm thấy thực sự sẵn sàng, chúng tôi mới tham gia thi đấu.

TUY KHÔNG THAM GIA THI ĐẤU NHƯNG CÓ LẼ, VỚI HIỂU BIẾT CỦA MÌNH, ĐỨNG Ở VỊ TRÍ TRUNG LẬP, ANH CÓ THỂ ĐƯA RA MỘT CÁI TÊN SÁNG GIÁ NHẤT CHO CHỨC VÔ ĐỊCH WCG VIỆT NAM 2011 SẮP TỚI?

Nếu phải nêu ra một cái tên thì tôi cho rằng đó là đội FriendsForever. Họ tiền thân là một đội DotA nổi tiếng nên nền tảng kỹ năng cá nhân của từng thành viên, theo tôi là không còn gì chê trách. Ngoài ra, thời gian thi đấu với nhau lâu năm cũng là một ưu điểm giúp cả đội nhanh chóng bổ sung chỗ trống cho trong nhau khả năng phối hợp đồng đội. FriendsForever từng đạt giải nhì trong giải đấu Chiến Thần Ring of Champions tại Singapore cách đây không lâu. Lần đầu tiên thi đấu quốc tế ở một lĩnh vực mới, đối thủ cũng là những đội mạnh từ quốc gia khác mà FriendsForever giành được thứ hạng cao như vậy, theo tôi là một điều rất đáng mừng. Đội TheZoo cũng là một cái tên cần chú ý khi quy tụ nhiều game thủ trẻ và tài năng.

TRƯỚC KHI KẾT THÚC PHỎNG VẤN, ANH CÓ MUỐN CHIA SẺ ĐIỀU GÌ NỮA KHÔNG?

Tôi muốn nhắn nhủ tới cộng đồng DotA Việt Nam rằng hãy chơi thử Chiến Thần vì nó thực sự là một game rất hay. Còn với riêng cộng đồng Chiến Thần hiện tại, hãy "chờ đó" vì đội SB sẽ sớm ra mắt và càn quét giải đấu của các bạn. *cười*

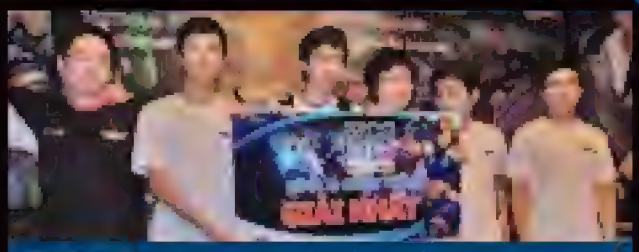
WCG Việt Nam 2011: Sao đổi ngôi

Sau 2 ngày thi đấu căng thẳng, cuối cùng những nhà vô địch mới cũng đã xuất hiện.

Chức vô địch xứng đáng của Skynet

WAG NGÃ, SKYNET LÊN

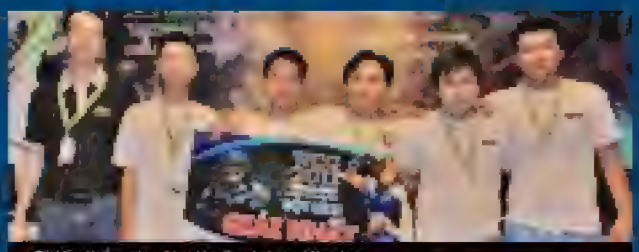
Ứng cử viên sáng giá cho chức vô địch – WAG – bất ngờ ngã ngựa tại vòng 3 trước tân binh JFI. Trải qua nhiều trận đấu căng thẳng, cuối cùng, Skynet gặp lại Tz, đối thủ của họ trong trận chung kết nhánh thắng (phần thắng trước đó nghiêng về Skynet). Skynet lên ngôi một cách xứng đáng sau khoảng thời gian "đói" danh hiệu và thay đổi nội bộ. Tz đạt hạng hai và về ba là proA.DotA.



The Zoo giỏi miền Bắc nhưng đã dừng bước trước SIOL

BUSAN CHỜ SIOL

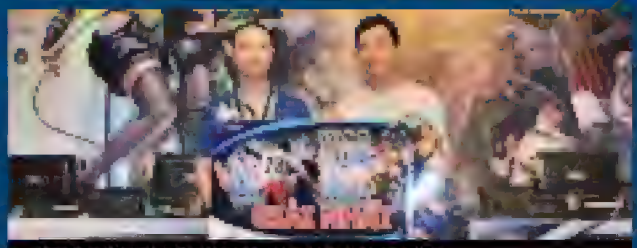
Trình độ chênh lệch giữa các đội có kinh nghiệm quốc tế, với các đội mới tập chơi nhưng cũng "đi thi cho vui" là khá lớn. TheZoo, bằng kỹ năng cá nhân vượt trội, nhanh chóng tiến vào trận chung kết. Đối thủ của họ trong trận đấu quyết định suất tham gia thi đấu tại Hàn Quốc, không ai khác là Siol (hay còn gọi là FF). Tuy nhiên, những gì TheZoo từng thể hiện trước DH cách đó không lâu lại lặp lại với chính họ nhưng lại là… về dưới. Bằng lối chơi kỷ luật và cẩn thận, Siol gặp không nhiều khó khăn khiến TheZoo chịu "buông chuột", trở thành chủ nhân chiếc vé đại diện Việt Nam thi đấu tại vòng chung kết WCG Grand Final 2011 tổ chức tại Busan, Hàn Quốc tháng 12 tới đây.



Chiến thắng tuyệt vời của 1st.vn Kingston

BẮC VOLCANO, NAM KINGSTON

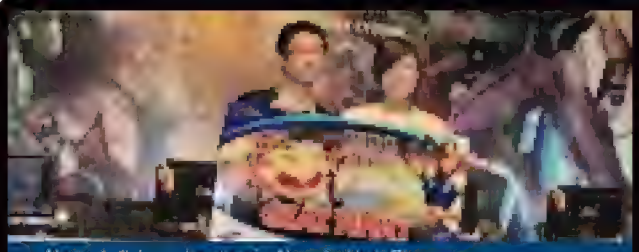
Những cái tên đáng chú ý sau ngày thi đấu đầu là Pro.Star, Volcano (Genius Gaming), Doping, Legend, 1st.vn Kingston. Trận Chung kết cuối cùng đã diễn ra với 2 đối thủ không thể xứng đáng hơn là 1st.VN - Kingston và Volcano. Một trận chung kết giữa 2 đội hàng đầu 2 miền Nam Bắc. Nhưng1st.vn Kingston tỏ ra vượt trội khi đã thể hiện được tinh thần thi đấu bản lĩnh, kỹ luật và tính chuyên nghiệp cao.



Lê Đào Khánh Vũ nhà vô địch mới nội dung FiFa

FIFA HÀ NỘI ĐẠI THẮNG

Năm nay, môn FiFa không có sự tham dự của các "tên tuổi" đã được khẳng định như đương kim vô địch Doãn Nhật Minh, cũng như không có sự tham gia của Tô Trung Hiếu. Không có sự tham gia của game thủ miền Nam nào, đây được xem là giải đấu "nội bộ" của khu vực miền Bắc. Nhưng không vì thế mà chất lượng giải đấu kém đi. Các trận đấu đã diễn ra khá yên tĩnh nhưng vẫn rất kịch tính. Và 2 cái tên cuối cùng vào trận chung kết là Lê Đào Khánh Vũ và Đoàn Nguyên Vũ. Trong trận quyết định ở chung kết, cả 2 vận động viên đều sử dụng điều khiển đội Real Madrid. Nhưng proA.niar – Lê Đào Khánh Vũ đã hoàn toàn làm chủ thế trận và dễ dàng dành chiến thắng trước Udf|Theway – Đoàn Nguyên Vũ với tỉ số 5-0. Và cầm chiếc vé duy nhất của môn FiFa tham dự WCG Final.



Ngọt vô địch ngọt ngào của Nguyễn Hoài Phương

SUSHIDO: NHÀ VÔ ĐỊCH MỚI

Mini game này vẫn tiếp tục góp mặt tại ngày hội lớn nhất của cộng đồng eSport Việt. Sushido với số lượng game thủ thi đấu khá khiêm tốn nên cũng rất nhanh chóng tìm ra nhà vô địch. Trong trận chung kết, Nguyễn Hoài Phương đã chiến thắng Võ Thị Thanh Nhàn (đương kim vô địch Sushido WCG 2010) để lên ngôi vô địch WCG Việt Nam 2011. Giải 3 thuộc về Đinh Hồng Phượng.

Giải đấu đã diễn ra thành công tốt đẹp. Có được sự thành công này chúng ta phải kể đến kinh nghiệm và khả năng tổ chức tốt của BTC. Họ là những người đã gắn bó với eSports Việt Nam từ lâu, có nhiều kinh nghiệm trong việc tổ chức và điều hành hệ thống giải đấu eSport.

Vietnam eSports Championship

VEC 2011

Đến hẹn, phải lên

Được khởi động từ năm 2008 với giải đấu "Tay súng thiện xạ" dành cho bộ môn Đột Kích, sang 2009, giải "Vietnam eSports Championship" (VEC) được nâng tầm, trở thành bước đệm vững chắc cho sự thành công của đoàn vận động viên (VĐV) eSports Việt Nam tại Đại hội thể thao trong nhà châu Á lần thứ III năm 2009.

GIẢI ĐẤU CẤP QUỐC GIA

VEC 2011 được Tổng Công ty truyền thông Đa phương tiện (VTC) tổ chức, dưới sự bảo trợ của Hội thể thao Điện tử và Giải trí Việt Nam (VIRESA). Không chỉ có vậy, giải năm nay qui tụ hàng vạn VĐV trên toàn quốc tham gia tranh tài, tìm kiếm những cá nhân và tập thể xuất sắc nhất. Qua đó, các VĐV tiếp tục được bồi dưỡng tham gia các giải đấu trong nước và quốc tế. Hơn thế, đúng với ý nghĩa "hơn cả cuộc chơi", VEC là ngày hội của giới trẻ Việt Nam 3 miền Bắc - Trung - Nam. Nơi đam mê, bản lĩnh, kỹ năng cá nhân, sự đoàn kết tập thể và tinh thần thể thao cao thượng được tôn vinh.

Bộ môn thi đấu bao gồm Audition (2 thể loại: nhảy thường, beat up), Đột Kích (1 thể loại: đấu đội 5vs5) và FIFA Online 2 (2 thể loại: 1vs1 và 2vs2). Chi tiết về luật thi đấu các bộ môn có tại *http://vec.go.vn/9-3/tin-tuc/luat-thi-dau/list.htm*

VEC 2011 bắt đầu nhận đăng ký Online: từ 1/8/2011; đăng ký trực tiếp và thi đấu Vòng loại từ 5/9/2011. Vòng chung kết khu vực tương ứng diễn ra tại Đà Nẵng ngày 2/10, Hà Nội 9/10, Cần Thơ 16/10. Vòng chung kết quốc gia diễn ra tại Hà Nội ngày 23/10/2011)

Năm 2011, VEC trở lại với phong cách tổ chức quy mô và chuyên nghiệp hơn, hướng đến các VĐV thể thao điện tử khao khát khẳng định bản thân trong một giải đấu đẳng cấp.

Khẩu hiệu của VEC 2011 là "Bản lĩnh eSports Việt". Bản lĩnh của tinh thần Thể thao Điện tử sẽ được thể hiện rõ ràng nhất trong từng trận đấu của VEC, khi mỗi trận đấu là một cuộc tranh tài đích thực.

Phần thưởng của Giải lên đến trên 500 triệu đồng tiền mặt và hiện vật và các game thủ chiến thắng sẽ có cơ hội khởi nghiệp cùng thể thao điện tử (e-Sports).

NGƯỜI BÍ ẨN CHỜ ĐẶT TÊN

Mascot (nhân vật đại diện) cho giải đấu VEC được cách điệu từ hình dáng con người thực, mang đậm tính công nghệ và thể thao. Phong cách nhanh nhẹn, dứt khoát, ẩn chứa bên trong sức mạnh tiềm tàng về ý chí và bản lĩnh. Ban đầu, mascot của VEC 2011 được vẽ tay phác họa bằng bút chì, diễn hoạt các động tác; sau đó, các họa sĩ dựng 2D, phối màu bằng Photoshop; sau cùng, họ chuyển thể mascot sang 3D, thể hiện các chất liệu bằng phần mềm chuyên dụng.

Nguyễn Hoàng Bảo (nhóm Thiết kế - công ty Intecom) là người trực tiếp thực hiện sản phẩm Mascot VEC 2011 chia sẻ: ""Ban đầu, khi tôi nhận được yêu cầu thực hiện nhân vật đại diện cho VEC 2011 cũng khá bỡ ngỡ, bởi đây là lần đầu tiên tại Việt Nam

một giải đấu eSports có bộ nhận diện thương hiệu hoàn chỉnh như thế này. Cũng phải mất 2-3 tuần tìm hiểu, tham khảo từ các giải đấu nước ngoài cũng như những ý tưởng mang tính "thuần Việt" – sản phẩm mới thành hình."

Trên thực tế, Hoàng Bảo đã xây dựng đến… hơn chục mẫu hình mascot khác nhau. Những ý tưởng Superman, Robot trái cây, Rockman, Người nhện,… cũng được tận dụng tối đa song vẫn chưa có sản phẩm ưng ý. Cuối cùng, một sản phẩm mang nét Việt Nam với hình cách điệu "tóc ba chỏm" và chiếc "khố của dân Việt" được lựa chọn.

Hiện tại, nhân vật này vẫn chưa có tên gọi chính thức mà đang được cộng đồng chọn lựa. Hơn 200 ý tưởng đã được đưa ra và tranh tài quyết liệt bằng hình thức bình chọn qua diễn đàn. Dự kiến tên gọi chính thức của mascot sẽ được công bố trước khi giải bước vào vòng chung kết toàn quốc.

LỘ TRÌNH THI ĐẤU VÒNG LOẠI 12 TỈNH THÀNH

5/9 - 11/9	12/9 - 18/9	19/9 - 25/9	26/9 - 2/10	3/10 - 9/10
Hà Nội	Nam Định	Hải Phòng	Thái Nguyên	Cà Mau
Nghệ An	Đà Nẵng	Khánh Hòa	Cần Thơ	
Đak Lak	Bình Thuận	Đồng Nai		

Bước tạo đà cho thể thao điện tử Việt Nam

Trước thềm VEC 2011, Thế Giới Game đã có cuộc phỏng vấn với ông Hoàng Trọng Hiếu – Phó Giám đốc truyền thông, VTC Game.

Ông Hoàng Trọng Hiếu, *Phó Giám đốc truyền thông, VTC Game.*

VTC GAME VUI LÒNG CHO BIẾT DỰ KIẾN 500 TRIỆU VÀ HIỆN VẬT SẼ ĐƯỢC PHÂN BỔ RA SAO CHO GIẢI THƯỞNG CỦA 3 GAME THI ĐẤU?

VEC 2011 là giải đấu được đầu tư kỹ lưỡng từ công tác tổ chức đến quyền lợi của các vận động viên (VĐV) tham gia. Tổng phần thưởng đến 500 triệu đồng tiền mặt và hiện vật sẽ được phân bố đồng đều cho 3 môn thi đấu, dựa theo số lượng vận động viên từng nội dung. Những nội dung thi đấu đồng đội (Đột Kích – đội 5 người; FIFA Online 2 – đội 2 người) sẽ có cơ cấu phần thưởng cao hơn do có tính tập thể.

TRONG MỤC "PHẦN THƯỞNG" CỦA VEC 2011, VTC GAME CÓ NHẮC ĐẾN VIỆC "KHỞI NGHIỆP CÙNG THỂ THAO ĐIỆN TỬ". CÔNG TY CÓ THỂ GIẢI THÍCH RÕ HƠN VỀ PHẦN THƯỞNG NÀY?

Chúng tôi coi eSports – Thể thao điện tử tương đương các môn thể thao truyền thống, thể thao thành tích cao khác. Điều này cũng được các cấp quản lý và chuyên môn nhất trí, và đưa eSports trở thành nội dung thi đấu chính thức trong Đại hội thể dục thể thao trong nhà châu Á lần thứ 3 (AIG III) tại Hà Nội, 2009.

Như vậy, các VĐV tham gia tập luyện, thi đấu, dành giải thưởng,... eSports, cũng giống như các VĐV của môn thể thao khác. Việc xác định nền tảng tốt từ đầu cho các VĐV tham gia, sẽ giúp các bạn có định hướng tốt hơn và có mục tiêu phấn đấu. Đồng thời, VTC Game sẽ hỗ trợ tối đa điều này bằng việc phối hợp cùng các cơ quan quản lý, đề xuất giới thiệu các VĐV triển vọng tầm quốc gia và vươn xa hơn là khu vực và thế giới.

LÀ MỘT THÀNH VIÊN CỦA VIRESA, VTC GAME CÓ THỂ CHIA SẺ Ý KIẾN LÀM THẾ NÀO ĐỂ CÙNG PHÁT TRIỂN THÀNH CÔNG SẢN CHƠI THỂ THAO ĐIỆN TỬ CHO GIỚI TRẺ VIỆT NAM?

Để phát triển eSports – Thể thao điện tử cần sự phối hợp giữa 3 bên: Cơ quan quản lý cấp cao; Đơn vị trực tiếp tổ chức sự kiện; Gia đình và Cá nhân các VĐV.

Với vị trí là đơn vị tổ chức và là thành viên của VIRESA, VTC Game mong muốn có những cơ chế cũng như cái nhìn thiện cảm hơn của các cấp quản lý cũng như dư luận xã hội đối với các bộ môn Thể thao điện tử. Ngoài ra, cũng cần sự chủ động tự giác và ý thức của VĐV tham gia thi đấu.

VTC GAME CÓ Ý ĐỊNH MỞ RỘNG NỘI DUNG THI ĐẤU CỦA VEC HAY KHÔNG, HIỆN CHỦ YẾU GIẢI TỔ CHỨC THI ĐẤU CÁC TỰA GAME DO VTC GAME PHÁT HÀNH? LIỆU VEC NĂM SAU CÓ MỞ RỘNG SANG CÁC TỰA GAME ESPORTS PHỔ THÔNG KHÁC?

Tại VEC 2009, chúng tôi đã đưa một số bộ môn eSports truyền thống (Dota, FIFA, CounterStrike, Need For Speed,...) trở thành môn thi đấu chính thức. Các VĐV dành thành tích cao sau đó đã tham gia AIG III và dành nhiều thành tích cao, đóng góp các huy chương cho đoàn Việt Nam tại đấu trường quốc tế.

VEC 2011, với 3 bộ môn (5 nội dung thi đấu) đã rút ra được nhiều kinh nghiệm, với qui mô và cách thức tổ chức không hề thua kém các giải trước. Đây có thể coi là bước tạo đà để phát triển hơn nữa các giải đấu tương tự, và mở rộng hơn theo tình hình thực tế trong các năm kế tiếp.

Singapore:

Sự kiện game TGX 2011

KHẤU TRỌNG

TGX 11 sẽ được tổ chức tại hội trường Singapore Expo 5A, từ ngày 9-11/2011. Trên 30 gian hàng, gồm các nhà phát hành game, phát triển game, tổ chức giải đấu, phần cứng và phần mềm, sẽ xuất hiện để giới thiệu các sự kiện game sắp diễn ra và các tựa game mới nhất được phát hành. TGX 11 cũng sẽ là cơ hội dành cho các game thủ được lần đầu trải nghiệm tựa game hành động MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game) 3D mới nhất, Dragon Nest.

Tại sự kiện TGX Arena, gồm các mảng chính là TGX Regional Tournament, World Cyber Games (WCG) Singapore Qualifiers và IeSF, sẽ được chú ý trong suốt 3 ngày diễn ra TGX 11. Hiện tại, vòng loại của từng khu vực đang diễn ra để chọn ra các game thủ hoặc đội có đủ khả năng để đại diện cho quốc gia của mình tại sự kiện e-Sports lớn nhất châu Á.

Tại sự kiện vòng loại WCG Singapore, khán giả sẽ hướng sự chú ý của mình tới các tựa game Counter Strike 1.6 , Star Craft 2, FIFA 11 và League of Legends. Sự kiện này được mong đợi sẽ có nhiều trận đấu kịch tính giữa các game thủ và đội game của Singapore. Nhà vô địch ở các tựa game kể trên không chỉ thắng được các phần quà công nghệ đầy giá trị từ nhà tài trợ, mà còn dành được suất đại diện cho Singapore tham dự vòng chung kết WCG 2011 tại Busan, Hàn Quốc.

> Vào tháng 9 sắp tới đây, các game thủ, nhà phát triển game, phát hành game, và bất kỳ ai có hứng thú với những tựa game nóng bỏng nhất hiện nay sẽ dừng chân tại Singapore để tham dự The Game Xpo 2011 (TGX 11).

DotA-Allstars, tựa game chiến lược RTS (Real Time Strategy) dựa trên tựa game gốc là War Craft 3: Reign of Chaos và bản mở rộng War Craft 3: Frozen Throne, được chọn là một trong những tựa game thi đấu chính thức tại TGX Arena năm nay. Digi Ultimate, nhà vô địch DotA của ESWC (Electronic Sports World Cup) 2011 tại Indonesia, đang hướng đến TGX 11 với phong độ cao nhất "Tất cả chúng tôi đều rất hào hứng!" Doddy của đội Ultimate cực kỳ phấn khích khi đề cập tới TGX 11, " các nhà vô địch từ khắp các khu vực sẽ có mặt và hứa hẹn sẽ rất 'khó chơi' – nhưng chúng tôi sẽ cho họ thấy những gì mà chúng tôi có được!". Starsboba, hay còn được biết tới là SB - được coi là một trong nhưng đội DotA thành công nhất tại Việt Nam, đang cố gắng để 'dành vé' tới Singapore, nhưng chắc chắn sẽ rất khó khăn vì các đội DotA khác như Skynet, WAG hay Full Louis luôn sẵn sàng để thách thức họ.

Bên cạnh DotA-Allstars, Counter Strike và FIFA 11, các nhà tổ chức cũng đưa vào TGX 11 một số promotion games (game thị trường) như Buffet Wars, Sushi Do và Go Kart, với các hình ảnh và nhân vật cực kỳ đáng yêu. Ý định của nhà tổ chức là TGX 11 không chỉ được lấp đầy bằng những trận đấu kịch tính và mà đầy ắp những tiếng cười vui tươi.

TGX Connects là một sự kiện quan trọng thu hút các khách mời, đặc biệt là trong lãnh vực quảng bá tham gia. Nó tạo cơ hội đặc biệt dành cho các công ty game gặp gỡ mặt đối mặt với các đối tác trong ngành công nghiệp game. Các game thủ và đội sẽ trổ hết 100% sức lực của mình để tìm kiếm tài trợ. Các nhà phát triển và phát hành game sẽ cố gắng thu hút sự chú ý của các khách mời nhằm mở rộng thị trường game của mình. Các công ty tài chính và đầu tư sẽ hiếm có cơ hội nào tốt hơn để đầu tư vào thị trường đầy tiềm năng và màu mỡ nhất hiện nay.

Ông Herman Ng, Giám đốc Điều hành của Rapture Gaming cho biết, " TGX 2011 chắc chắn sẽ hấp dẫn hơn năm trước. Toàn bộ đều là về game và tất cả mọi người sẽ kiếm được thứ gì cho mình ở đó. Chúng tôi có các game mới được giới thiệu trong các show, phát sóng toàn giải đấu và biểu diễn cosplay.".

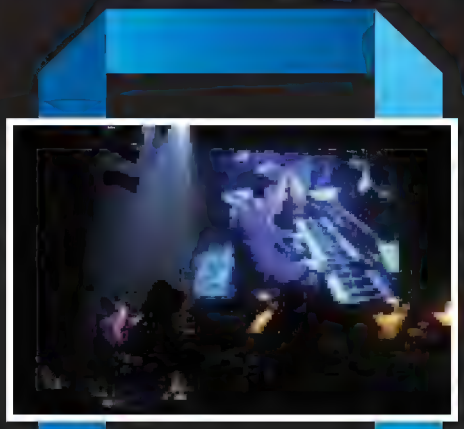
KOJI KONDO
NHẠC TRƯỞNG THẦM LẶNG

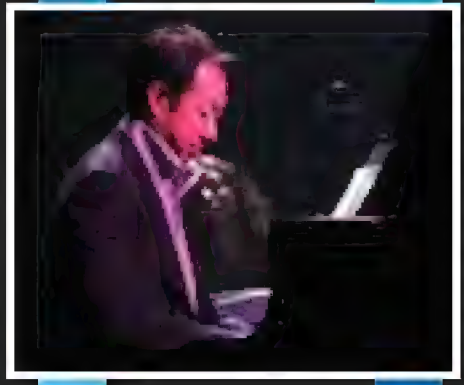
Hợp tác tốt với Shigeru Miyamoto, Koji Kondo trở thành linh hồn thứ 2 của những trò chơi "bất tử" mang thương hiệu Nintendo như Mario hay Zelda.

Chắc hẳn bất kỳ ai từng thưởng thức bản nhạc dạo đầu của trò chơi Super Mario Bros. ra mắt từ 20 năm về trước vẫn không thể nào quên được nó. Cho đến bây giờ giai điệu ấy vẫn còn được nhiều người sử dụng làm nhạc chuông trong những chiếc điện thoại di động đắt tiền. Kondo nói chính ông cũng không thể tưởng tượng được cảnh hàng triệu người mê bản nhạc dạo đầu của Super Mario Bros. đến thế, song điều này làm ông hạnh phúc và càng thêm say mê hơn với công việc soạn nhạc cho các trò chơi. Người khởi xướng cho phong trào "thổi nhạc cho game" Koji Kondo vẫn tiếp tục thầm lặng sáng tạo ra những giai điệu mới cho dù người chơi không mấy ai biết đến.

Trong dự án soạn nhạc cho Super Mario Bros., Kondo được quyền hoàn toàn tự do sáng tạo. Thông qua sự trao đổi hàng ngày với trưởng nhóm Miyamoto, Kondo biết được Miyamoto thích những loại nhạc nào nhưng người đồng sự ấy lại chẳng bao giờ nói ra ông ta muốn gì. Ít ai biết bản nhạc dạo đầu mà Kondo tạo ra lại chưa từng được sử dụng bởi nó không thích hợp so với tình huống kết thúc trò chơi. Thế là ông phải "nhai" lại đoạn chơi đó và thực hiện một bản nhạc mới theo tinh thần "bất tử" của Mario, với động lực thúc đẩy người chơi vượt qua thử thách. Với Kondo, hiệu quả tạo ra gây ấn tượng đến người chơi là yếu tố tiên quyết khi soạn nhạc và điều đó đến giờ vẫn không thay đổi, thậm chí đến các bản phối âm lại cũng không thể xoay chuyển được cách thức mà ông đã dùng để tạo ra các giai điệu.

Kondo cho rằng một nhà soạn nhạc cho game trước tiên cần phải nghĩ về dạng nhạc sẽ soạn ra bằng cách nhìn xem trò chơi có diễn tiến như thế nào, trước khi ngồi và cố gắng làm gì đấy. Như thế các giai điệu có thể bộc lộ ra trong từng cảnh chơi, hoặc ngay cả khi nhà soạn nhạc đi ngủ hay trong những hoạt động thông thường hàng ngày cũng có thể "nhảy" ra được ý tưởng mới. Với khoảng thời gian làm việc tại Nintendo rất dài, trên 20 năm, với nhiều thăng trầm như thay đổi nhân sự, song chưa có điều gì làm Kondo thay đổi cách làm.





Nhiều người lầm tưởng rằng các trò chơi của Nintendo giới hạn cho lứa tuổi thiếu nhi vì đa phần các trò chơi của họ đơn giản, dễ chơi đến nỗi "con nít cũng chơi được"; hoặc giới hạn trong phạm vi Nhật Bản với những trò chơi hoàn toàn "cho người Nhật". Định hướng phát triển trò chơi của Nintendo là hướng ra toàn cầu, hướng đến mọi người chơi ở mọi lứa tuổi. Họ muốn tiếp cận càng nhiều người chơi càng tốt. Với bối cảnh thị trường ngày càng mở rộng như thế và chính Nintendo phát triển nhiều thể loại game, Kondo lại có cơ hội tiếp xúc với nhiều người chơi hơn, qua đó tìm hiểu nhu cầu của họ và sẽ thể hiện qua những trò chơi mới.

Là một nhà soạn nhạc người Nhật, bản thân Kondo cũng rất thích nghe nhạc Nhật. Ông hiện nghe các album của nhóm Sachertorte, đồng thời thường nghe lại các bản saxophone của Sadao Watanabe mỗi khi muốn tìm thứ gì đó mới hơn cho ý tưởng sáng tạo.

ĐỊNH QUỐC

LONG RUỒI

Đạo diễn: Charlie Nguyễn
Diễn viên: Thái Hòa, Tinna Tình, Khương Ngọc, Bùi Văn Hải, Phi Thanh Vân
Ngày khởi chiếu: 26/8/2011

Long Ruồi là câu chuyện về Tèo (Thái Hòa), anh chàng đầu bếp quê mùa quyết tâm lên thành phố đổi đời sau khi cô bạn gái bỏ anh đi theo tay Việt kiều giàu sụ. Nhờ ngoại hình giống đại ca xã hội đen Long Ruồi như hai giọt nước, Tèo ngay lập tức chễm chệ ngồi vào ghế đàn anh, sống cuộc sống xa hoa đúng như mong ước. Ngờ đâu cậu chàng chỉ là một con cờ trong cái bẫy đã được sắp xếp sẵn... và sắp bị cuốn vào hàng loạt tình huống dở khóc dở cười.

Sau thành công của bộ phim "Để mai tính", đạo diễn Charlie Nguyễn đã quyết định thực hiện tiếp câu chuyện đầy thú vị về nhân vật Hội do Thái Hòa thủ vai. Dự tính cho ra đời phần 2 mang tên "Để Hội tính", nhưng sau cùng, Charlie Nguyễn đã quyết định thực hiện một tác phẩm mới không liên quan gì đến "Để mai tính". "Long Ruồi" đã ra đời như vậy.

Nhân vật nữ chính được giao cho nữ ca sĩ Việt Kiều Tinna Tình. Đây là lần đầu tiên cô thử sức với một bộ phim màn ảnh rộng. Năm ngoái Tinna Tình đã bỏ lỡ cơ hội hợp tác với Thái Hòa và đạo diễn Charlie Nguyễn trong bộ phim "Để mai tính" vì lý do sức khỏe, nên Kathy Uyên đã được mời thay thế cho vai Mai. Nhưng lần này Tinna Tình đã không bỏ lỡ cơ hội một lần nữa.

BÊN LỀ THÚ VỊ

Cảnh quay vui nhộn nhất của ngày đầu tiên hẳn nhiên thuộc về Thái Hòa, khi anh thực hiện một cú té ngoạn mục xuống ao và uống nước no nê. Anh leo lên bờ được ngay, chỉ tội cho cả đoàn làm phim vì họ phải cố sức... nhịn cười!

Cũng trong cảnh quay này có sự xuất hiện của một vật tuy nhỏ nhưng khiến ai cũng nơm nớp lo sợ! Đó chính là chiếc nhẫn kim cương trị giá 10.000 USD được đem đến ghi hình trực tiếp tại trường quay. Xung quanh toàn cây cỏ ngút ngàn và sông nước mênh mông, nên ai cũng nơm nớp ngó chừng chiếc nhẫn xịn, vì nếu lỡ đánh mất thì xem như mò kim đáy bể. Rất may, sau cùng thì cảnh quay hoàn thành trọn vẹn và chiếc nhẫn đã về chỗ cũ an toàn.

Nhập vai Tèo bình dân là thế, chất phác là thế, nhưng khi Thái Hòa diễn vai Long Ruồi thì hoàn toàn khác hẳn. Phong độ, lịch lãm và cực kỳ 'ngầu' đúng chất trùm xã hội đen, Long Ruồi còn là tay lái xe rất cừ. Bên cạnh người đẹp Tinna Tình, Thái Hòa cũng trổ tài "quái xế" trên chiếc Chrysler "mới cáu". Tuy nhiên, tay lái của chàng Long Ruồi hơi mạnh bạo một chút và suýt tí nữa đè bẹp một chú cún tội nghiệp trên đường. May thay chú chó vẫn bình yên vô sự, tuy có hơi hốt hoảng một chút.

Tạm bỏ qua yếu tố gây cười cùng những giây phút đầy tính nhân văn, nỗi sợ hãi ẩn chứa trong phim vẫn là điều không thể phủ nhận. Sinh vật trong phim không biết đến cảm giác thất tình hay giằng xé nội tâm. Hắn đơn giản là một kẻ săn mồi tham lam vô độ và không có điểm dừng.

YÊU NHẦM BẠN THÂN
FRIENDS WITH BENEFITS

BÓNG ĐÊM KINH HOÀNG
FRIGHT NIGHT

Đạo diễn: Craig Gillespie
Diễn viên: Yelchin, Colin Farrell, Christopher Mintz-Plasse, David Tennant, Toni Collette
Ngày khởi chiếu tại Việt Nam: 26/8/2011

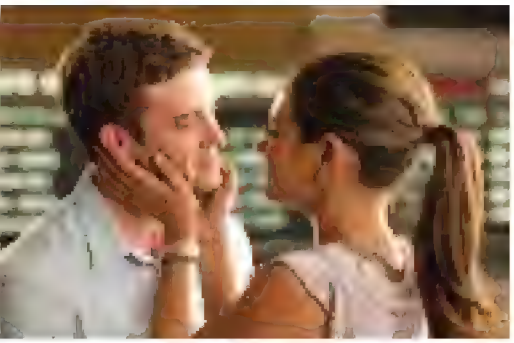
Charley Brewster dường như sở hữu tất cả: sự nổi tiếng và cô gái được hâm mộ nhất trường. Mọi thứ thay đổi khi Jerry dọn tới ngay cạnh nhà anh. Ẩn dưới vẻ ngoài hiền lành của Jerry là một điều gì đó không ổn, mà chỉ có Charley nhận ra. Sau một thời gian quan sát sự bất thường của người hàng xóm, Charley đi tới một kết luận: Jerry là một con ma cà rồng đang âm mưu đe dọa tính mạng của mọi người xung quanh. Không ai tin, Charley tìm nhà ảo thuật nổi tiếng Las Vegas là Peter Vincent yêu cầu được giúp đỡ trước khi bắt đầu hành trình tiêu diệt quái vật.

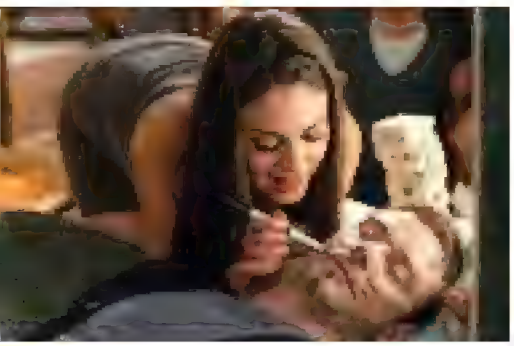
Các nhà làm phim cũng đã mất khá nhiều thời gian để xin được quyền cải biên bộ phim từ tác phẩm cùng tên năm 1985. Giữa một loạt phim ma cà rồng xuất hiện trên thị trường điện ảnh thế giới, đặc biệt là cơn sốt của loạt phim The Twilight Saga, thì với Bóng đêm kinh hoàng (Fright Night) khán giả sẽ cảm nhận cảm giác kinh dị của những bộ phim ma cà rồng kinh điển thập niên 80. Các nhà làm phim muốn trung thành với kịch bản gốc và cân bằng được tính hài hước và kinh dị của cả bộ phim.

Colin Farrell hóa thân vào vai Jerry. Lúc đầu anh khá hoài nghi về khả năng thành công của bộ phim. Colin cho biết: "Lần đầu xem Fright Night tôi được 11 tuổi. Bản thân phim vốn đã hoàn hảo, nhưng kịch bản mới đã khiến tôi thay đổi ý định. Nó vô cùng hấp dẫn và cũng như phiên bản gốc, nó đã xóa nhòa ranh giới giữa nỗi sợ hãi và tiếng cười."

Công nghệ làm phim 3D đang phát triển. Ngày nay, các kỹ thuật mới đưa người xem khám phá thế giới hình ảnh một cách tinh tế hơn, bằng việc thêm vào một tầng không gian mới. Với Fright Night, người xem sẽ phải đắm chìm trong những khoảnh khắc kinh hoàng thực sự.

Đạo diễn: Will Gluck
Diễn viên: Justin Timberlake, Mila Kunis, Patricia Clarkson, Jenna Elfman, Bryan Greenberg
Ngày khởi chiếu: 2/9/2011





Khi Dylan (Justin Timberlake thủ vai) và Jamie (Mila Kunis thủ vai) gặp gỡ nhau tại New York phồn hoa trong vai trò công việc, cả hai nhanh chóng nhận ra điểm chung rất lớn giữa họ: đều đã trải qua quá nhiều lần… thất tình! Khẳng định rằng tình yêu đích thực chỉ là sáo rỗng, Dylan và Jamie quyết định trở thành "đối tác" của nhau trong chuyện phòng the, nhưng với điều kiện kiên quyết: không cảm xúc, không ràng buộc và dĩ nhiên là không phải tìnht yêu. Nhưng cảm xúc và rung động của con người không phải là thứ ta có thể lên kế hoạch trước. Khi Dylan và Jamie quyết định theo đuổi mối quan hệ chỉ thuần túy có tình dục, họ không ngờ sẽ có ngày mình lúng túng không rõ tình cảm của mình dành cho đối phương chỉ dừng lại ở mức tình bạn hay không

ĐỀ TÀI GÂY NHIỀU TRANH CÃI NGÀY NAY – TÌNH DỤC KHÔNG TÌNH YÊU

Khái niệm 'friends with benefits' – làm bạn đôi bên cùng có lợi - cũng như rất nhiều từ lóng khác dùng riêng để chỉ những đôi trẻ như thế đang trở nên vô cùng phổ biến. Nhưng câu hỏi đặt ra chính là, liệu những mối quan hệ được lên kế hoạch đơn giản chỉ thuần sex như thế, liệu sẽ đơn giản mãi hay không? Câu trả lời sẽ được Dylan và Jamie giải đáp bằng chính cuộc phiêu lưu mạo hiểm của họ.

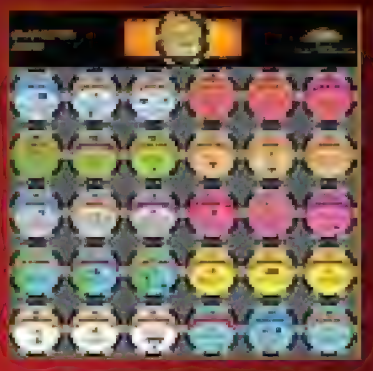
CẶP ĐÔI NÓNG BỎNG ĐẦY QUYẾN RŨ

Ấn tượng đầu tiên của khán giả về bộ phim chính là bộ đôi diễn viên chính, với chàng ca sĩ đào hoa bậc nhất Justin Timberlake, sánh đôi cùng cô đào sở hữu nét đẹp quyến rũ hút hồn Mila Kunis.

Justin Timberlake không chỉ háo hức muốn đem sự duyên dáng của anh lên màn ảnh rộng, mà còn rất thích thú với kịch bản phim và ý tưởng câu truyện. Anh cho biết mình cảm nhận được nhiều mối liên hệ giữa bản thân với nhân vật. "Khi bạn đến một độ tuổi nào đó, như tuổi của tôi chẳng hạn, bạn sẽ bắt đầu tự đặt cho bản thân mình nhiều câu hỏi. Chúng ta đã đạt được những gì? Chúng ta đã trưởng thành, nhưng có gì trong tay? Và những mối quan hệ, những mối tình, chúng có ý nghĩa gì?... Nhân vật của tôi cũng thế. Dylan gặp Jamie sau khi chia tay với người yêu, cả hai cùng rơi vào một khoảng lặng, và chỉ muốn được độc thân không ràng buộc."

THANH VÂN

ĐƯỢC PHÁT TRIỂN BỞI DAVID SIRLIN, MỘT GAME THỦ CHUYÊN NGHIỆP CÓ HẠNG TRONG LÀNG GAME ĐỐI KHÁNG QUỐC TẾ, PUZZLE STRIKE LÀ MỘT TRÒ CHƠI CÂN BẰNG VÀ GAY CẤN, SẼ MANG ĐẾN CHO NGƯỜI CHƠI NHỮNG GIÂY PHÚT SÔI ĐỘNG VÀ HÀO HỨNG TỪ ĐẦU CHO ĐẾN CUỐI.



XẾP NGỌC TUYỆT CHIÊU

Người chơi không chuyên sẽ thưởng thức cái vui và thú vị của việc "đánh ngọc" bay qua lại để hạ gục người chơi khác. Người chơi chuyên nghiệp sẽ tranh hơn thua với nhau trong từng chiến thuật nhỏ, từng nước đi một sao cho hiệu quả và khắc chế chiến thuật của đối phương nhất. Puzzle Strike có thể chơi được từ 2-4 người. Hệ thống chơi cơ bản đơn giản và dễ hiểu: mỗi người có một "cột máu" riêng để chứa ngọc, và ai bị 10 viên ngọc đè lên cột máu sẽ rời cuộc chơi. Ngọc có thể rớt vào cột máu bằng hai cách: mỗi lượt người chơi sẽ bị tăng lên 1 ngọc, và người chơi có thể đập ngọc của mình vắng qua cột máu của đối thủ hay dùng năng lực để gây hại cho đối thủ. Khi chơi 3-4 người, người chơi sẽ đánh nhau theo kiểu vòng tròn, tức là người chơi sẽ tấn công người chơi tiếp theo mình và bị người chơi trước mình tấn công. Trò chơi sẽ kết thúc khi chỉ còn một người sống sót duy nhất, và đó chính là người chiến thắng.

Nguyên tắc chơi đơn giản, nhưng hệ thống trò chơi sẽ làm người chơi ngạc nhiên và cuốn hút với cách sử dụng sáng tạo hệ thống chơi Deck-building vốn là độc quyền của các thể loại bài chiến thuật và thêm vào đó 10 nhân vật với 3 kỹ năng riêng cho mỗi nhân vật. Độ nghề chơi cũng khá đơn giản, chỉ bao gồm những miếng tròn (phỉnh) trên đó có thiết kế năng lực hay công dụng tùy miếng, và mỗi người chơi một túi để đựng các miếng "ngọc" đó. Người chơi sẽ bắt đầu trò chơi với trang bị tương đương nhau là 10 miếng ngọc để trong túi. 10 miếng ngọc đó tượng trưng cho khả năng cũng như tài lực của người chơi. Mỗi lượt người chơi sẽ rút ra 5 miếng để sử dụng. Các miếng ngọc có thể có công dụng khác nhau, chẳng hạn dùng làm đơn vị tiền tệ để mua thêm ngọc mới, hay có tính năng tấn công, phòng thủ, đập ngọc sang cho người chơi khác. Giữa bàn chơi có sẵn nhiều bộ ngọc năng lực khác nhau, và người chơi mỗi lượt sẽ mua thêm những miếng ngọc mình thấy cần thiết để bổ sung cho sức mạnh của mình. Sức mạnh cũng như hướng đi của mỗi người chơi sẽ khác nhau, tùy theo cách người chơi chọn ngọc để sử dụng trong số những bộ ngọc có sẵn trên bàn, thắng thua là hoàn toàn phụ thuộc vào khả năng tư duy chiến thuật của người chơi kết hợp với một chút may mắn.

Puzzle Strike có thể được mua nguyên bộ với giá gốc 60$ chưa bao gồm phí vận chuyển, hoặc bạn có thể tự làm một bộ để chơi với bạn bè bằng cách in và cắt hình ra, sau đó dán chúng vào một miếng gì đó hình tròn và có đủ độ cứng cần thiết (chẳng hạn phỉnh dành cho Poker, thậm chí bìa cứng tự cắt, mica, gỗ tròn,...). Bạn sẽ phải làm 360 miếng tròn như vậy cho một bộ Puzzle Strike hoàn chỉnh. Đây là file cần thiết để những bạn có ý định tự làm một bộ Puzzle Strike cho riêng mình tải về và in ra, chuẩn bị bởi CLB Boardgame Việt Nam – *boardgamevn@gmail.com.*

http://www.mediafire.com/?6edyd6ovrrcx747

THÙY VÂN

BẠN CÓ BIẾT?

Để tìm hiểu thêm về các tựa cờ bàn (board game) của thế giới, bạn đọc cũng có thể liên hệ Rich Board Game Café. Địa chỉ: 796/2a Sư Vạn Hạnh, P.12, Q.10, TP.HCM.

Email: *richhousecafe@yahoo.com.*

Website: *www.boardgamesaigon.com.*

GAME "NÓNG HỔI, MỚI RA LÒ"

From Dust

From Dust đưa người chơi vào một lực lượng siêu nhiên đang tìm kiếm những bộ tộc khác còn sót lại sau những thiên tai của một nơi từng được xem là thiên đường của sự sống. Bạn phải chu du khắp nơi, băng qua những vùng đất, đại dương, những thảm thực vật cho tới những dòng nham thạch nóng bỏng để tìm và mở ra con đường mới cho những người dân và bảo vệ họ trước những trận động đất hoặc các thiên tai khác. Từ những mối đe dọa khác nhau, người chơi có thể xoay chuyển thành lợi thế, như sóng thần có thể dập tắt những đám cháy rừng mà không phải dìm chết cả ngôi làng.

Hệ máy: PC
Phát triển: Ubisoft
Phát hành: Ubisoft Montpellier
Thể loại: Mô phỏng
Ngày phát hành: 17/08/2011

Bastion

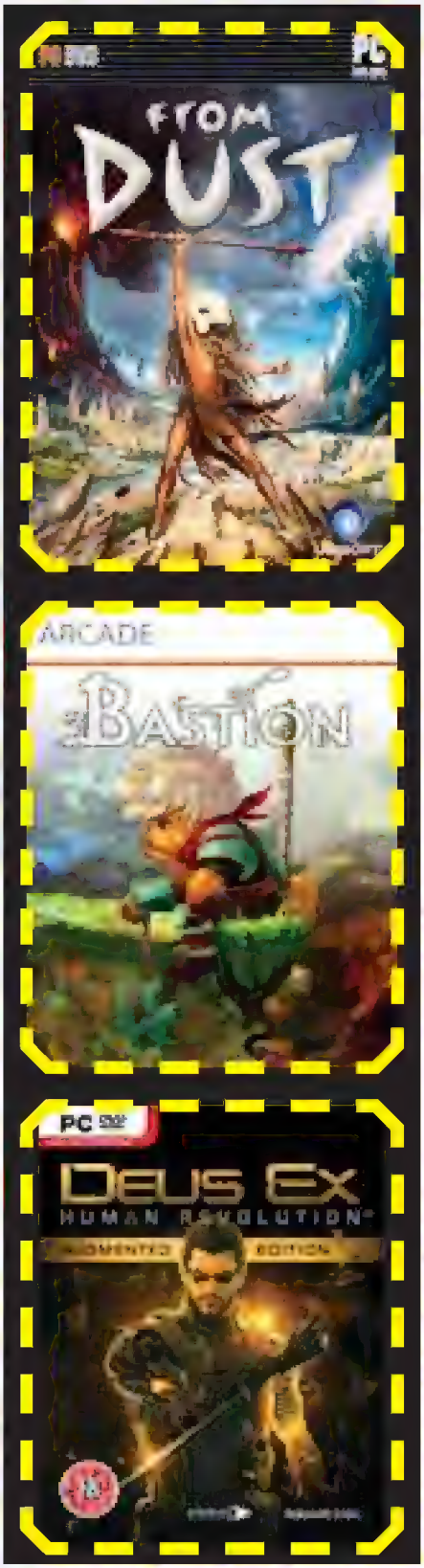
Thuộc dòng game RPG, Bastion cuốn hút người chơi bởi lối chơi đơn giản nhưng đa dạng trong cách xây dựng nhân vật. Game thủ được vào vai The Kid – người sống sót hiếm hoi sau thảm họa Calamity. Tỉnh dậy sau thảm họa, bạn có nhiệm vụ tập hợp những mảnh ghép để hoàn thành Bastion, một hòn đảo rộng lớn trôi lơ lửng trong không gian. Trong quá trình thực hiện nhiệm vụ, bạn phải đối đầu với vô số kẻ thù và thử thách. Để có thể sống sót, người chơi cần hành động nhanh nhạy và sử dụng linh hoạt rất nhiều vũ khí được game cung cấp. Cốt truyện liền mạch và những cuộc chiến chính là nét hấp dẫn người chơi.

Hệ máy: PC
Phát triển: Supergiant Games
Phát hành: Warner Bros. Interactive
Thể loại: Hành động- Nhập vai
Ngày phát hành: 16/08/2011

Deus Ex: Human Revolution

Tựa game lấy bối cảnh thế giới vào năm 2027. Cốt truyện chính trong game xoay quanh những xung đột trong xã hội giữa hai phe một bên ủng hộ cho sự can thiệp của khoa học kỹ thuật để cải biến cơ thể con người, bên kia lại đấu tranh cho sự thuần khiết. Điểm nổi bật ở Deus Ex: Human Revolution đó là lối xây dựng cốt truyện phi tuyến tính với nhiều chiều hướng phát triển khác nhau cho nhân vật. Nhiều chuyên gia đã nhận định, Deus Ex: Human Revolution hoàn toàn có hy vọng vươn tới vị trí dẫn đầu trong làng game hành động nhập vai, cũng như tựa game hứa hẹn sẽ mang đến những trải nghiệm mới và độc đáo cho những game thủ có niềm đam mê thể loại game này.

Hệ máy: PC
Phát triển: Eidos Studios - Montreal
Phát hành: Square Enix
Thể loại: Bắn súng
Ngày phát hành: 23/08/2011



No More Heroes: Heroes' Paradise

No More Heroes là game hành động phiêu lưu được phát hành đầu tiên trên hệ máy Wii. Heroes's Paradise là phiên bản cải tiến cho hệ máy Playstation 3 và Xbox 360. Người chơi sẽ vào vai Travis Touchdown ở thành phố Santa Destoy. Vì muốn kiếm tiền Travis đã bị cuốn vào trò chơi đầy nguy hiểm của tổ chức United Assassin Associate để trở thành Assassin số một trên thế giới. Game được hỗ trợ Playstation Move vì vậy game sẽ có cách chơi tương tự bản nguyên gốc trên Wii.

Hệ máy: PS3
Phát triển: Feel Plus Grasshopper Manufacture
Phát hành: Konami
Thể loại: Hành động
Ngày phát hành: 16/08/2011

Section 8: Prejudice

Một game FPS lấy bối cảnh tương lai, trên những hành tinh xa xôi, nơi xảy ra những cuộc chiến dữ dội bởi các phe phái tranh giành thuộc địa. Trước tình hình đó, từ trái đất, biệt đội 8th Armoured Infantry,được gửi đến để dẹp loạn. Bạn sẽ được dropships (tàu chở lính) thả vào chiến trường, với áo giáp và vũ khí được trang bị tận răng. Có khá nhiều sứ mệnh bạn phải thực hiện như: trinh sát, bảo vệ các mục tiêu, hoặc tấn công chóp nhoáng vào căn cứ quân sự địch… Section 8 là một trong những trò chơi đi tiên phong trong việc cho phép người chơi thay đổi góc nhìn một cách tự do, bạn có thể thay đổi đến khi bạn cảm thấy thật sự thoải mái. Người chơi có rất nhiều lựa chọn trong chiến thuật lẫn hành động để hoàn thành nhiệm vụ trong những trận chiến.

Hệ máy: PS3
Phát triển: TimeGate
Phát hành: TimeGate
Thể loại: Bắn súng
Ngày phát hành: 02/08/2011

Fruit Ninja Kinect

Từng là một tựa game giải trí xuất sắc trên mobile, Fruit Ninja giờ đây đã xuất hiện với phiên bản Fruit Ninja Kinect trên Xbox 360, hứa hẹn sẽ mang cho bạn những giây phút thú vị. Với điều khiển cảm ứng Kinect bạn sẽ dùng tay thực hiện đường gươm sắc bén và cắt đôi những trái cây như một Ninja thực thụ. Nhanh và chính xác là yếu tố cần thiết để bạn hoàn thành xuất sắc phần chơi của mình, tuy nhiên hãy cẩn thận vì những trái bom sẽ xuất hiện và chúng sẽ phát nổ nếu bạn lỡ tay chém nhầm .Trong mỗi màn chơi sẽ xuất hiện những trái cây đặc biệt giúp bạn có khả năng tăng số điểm nhanh chóng như các loại trái cây làm chậm thời gian, nhân hai lần số điểm.

Hệ máy: Xbox 360
Phát triển: Halfbrick Studios
Phát hành: Halfbrick Studios
Thể loại: Hành động
Ngày phát hành: 10/08/2011

Dragon Age II: Legacy DLC

Sau khi đắm mình trong thế giới rộng lớn của Dragon Age 2, game thủ được tiếp tục chuyến hành trình trong bản DLC mang tên Legacy. Người chơi lại được trải qua những trận chiến gian truân cùng người hùng Hawke, nhân vật chính trong game. Địa danh mới trong Dragon Age 2: Legacy sẽ mang tên Vimmark Mountains, kèm theo đó, người chơi còn được khám phá một cốt truyện riêng biệt. Rời khỏi Kirkwall, nhóm nhân vật chính sẽ trải qua hệ thống tù ngục được dựng nên bởi Grey Wardens. Để rồi sau đó, bạn sẽ phát hiện và đập tan âm mưu đen tối khác, vốn có liên hệ đến dòng họ của Hawke từ lâu đời. Dù đã hoàn tất Dragon Age 2 hay chưa, bạn vẫn có thể thưởng thức Legacy mà không gặp bất cứ trở ngại nào. Game sẽ được phát hành trên hệ Xbox 360, PS3 và PC

Hệ máy: X360
Phát triển: BioWare
Phát hành: Electronic Arts
Thể loại: Hành động
Ngày phát hành: ?/?/2011

Rune Factory: Tides of Destiny

Aden và Sonja, hai người bạn thời thơ ấu, sống một cuộc sống yên bình trên đảo Fenith cho đến khi họ trúng phải một lời nguyền bí ẩn: họ thức dậy và thấy linh hồn của cả hai bị mắc kẹt trong cùng một cơ thể!! Thêm vào điều kì lạ này, đảo Fenith mà họ biết đã biến mất bị thay thế bởi một hòn đảo lạ với những con người họ chưa từng gặp qua. Bằng cách khám phá thế giới mới này, họ mới có thể tìm ra bí ẩn của lời nguyền kì lạ và cứu đảo Feith thân yêu của mình. Rune Factory: Tides of Destiny sẽ được phát hành trên hai hệ máy Wii và PS3.

Hệ máy: Wii
Phát triển: Neverland
Phát hành: Natsume
Thể loại: Nhập vai
Ngày phát hành: 23/08/2011

Monochrome Racing

Tiếng gầm rú của động cơ, mùi lốp xe nồng nặc, những cú "drift" đẹp mắt, những pha bứt phá ngoạn mục - đó là những cảm xúc lái xe đua thực sự. Tuy nhiên có điều thú vị hơn thế trong thế giới của Monochrome Racing đó chính là màu sắc. Màu sắc là tất cả mọi thứ ở đây, đó là những gì bạn phấn đấu, trong thế giới mà tất cả mọi thứ là màu đen và trắng. Màu sắc là nhiên liệu của bạn, màu sắc cho phép bạn tăng tốc độ, màu sắc làm cho bạn mạnh mẽ hơn và cuối cùng làm cho bạn thành nhà vô địch thực sự của thế giới đua xe "đơn sắc". Sẽ có hơn 80 đường đua với 10 chiếc xe để bạn lựa chọn và nâng cấp.

Monochrome Racing, bạn đã có thể đắm chìm trong thế giới tốc độ màu sắc.

Hệ máy: Wii
Phát triển: Nordcurrent
Phát hành: Nordcurrent
Thể loại: Đua xe
Ngày phát hành: 04/08/2011

Let's Golf 3D

Là tựa game thể thao đa nền khá ăn khách của Gameloft, Let's Golf từng đạt doanh số hàng trăm ngàn bản khi nó xuất hiện trên 3DS.Vẫn giữ nguyên phong cách đồ họa 3D với những nhân vật thiết kế theo anime, Let's Golf 2 có tổng cộng 8 nhân vật cho game thủ chọn lựa. Ngoài ra người chơi cũng có thể tự tạo một nhân vật theo những đặc điểm phù hợp với ý thích của riêng mình.Mỗi nhân vật sẽ có một kỹ năng riêng để cho ra những đường gậy trác tuyệt, ghi điểm ngay sau mỗi cú quật bóng hoặc giành chiến thắng chỉ bằng 1 gậy. Có tổng cộng 108 lỗ golf với 6 sân chơi. Mỗi địa hình khác nhau là một thử thách khác nhau cùng khung cảnh đẹp tuyệt vời. Game được dựng dưới nền đồ họa 3D và được trau chuốt đến từng chi tiết với việc hỗ trợ độ phân giải cao.

Hệ máy: 3DS
Phát triển: Gameloft
Phát hành: Gameloft
Thể loại: Thể thao- Golf
Ngày phát hành: 23/08/2011

Cave Story 3D

Bạn tỉnh dậy trong một hang động tăm tối và không nhớ được mình là ai hay từ đâu đến? Khi bắt đầu khám phá Mimiga Village, bạn phát hiện ra những sinh vật giống thỏ vô tư gọi là Mimiga đang gặp nguy hiểm trong tay của một nhà bác học tâm thần. Hy vọng duy nhất của chúng hoàn toàn đặt lên vai bạn. Bạn sẽ phải khám phá nguồn gốc năng lượng của thế giới kỳ lạ này, ngăn chặn kẻ ác và cứu lấy Mimiga.

Hệ máy: 3DS
Phát triển: Nicalis
Phát hành: NIS
Thể loại: Hành động
Ngày phát hành: 09/08/2011

Disney PIRATES of the CARIBBEAN
CƯỚP BIỂN LEGO VÙNG CA-RI-BÊ

Những khối LEGO luôn là nguồn cảm hứng bất tận cho sự sáng tạo. Và lần này sự sáng tạo đó sẽ được tiếp diễn trong phiên bản LEGO mới nhất với sự tham gia của những tên cướp biển vùng Caribbean.

LEGO Pirates of the Caribbean (POTC) đưa người chơi trải nghiệm những cảnh quay đáng nhớ từ ba bộ phim Pirates of the Caribbean đầu tiên, cũng như những người trong bộ phim sắp tới "Pirates of the Caribbean: On Stranger Tides" theo phong cách LEGO đầy hài hước và châm biếm. Chẳng hạn, ở phần đầu tiên nhân vật Elizabeth Swann rất xinh đẹp nên lọt vào mắt xanh một vị tướng của Anh. Tuy nhiên, tình yêu của nàng không dành cho vị tướng kia mà lại trao cho anh chàng Will Turner. Do đó, trong buổi lễ Will Turner cố tình chọc quê vị tướng khi thay thanh gươm bằng "củ cà rốt". Còn khi nhân vật thuyền trưởng Jack Sparrow xuất hiện thì liên tục có những tiết mục pha trò thú vị khiến đôi lúc người chơi không nhịn được cười. Dù phong cách vui nhộn được duy trì qua rất nhiều phiên bản nhưng nếu là fan của dòng game này bạn dễ nhận ra được sự khác biệt. Nhà sản xuất đã khéo léo khi dựa vào cốt truyện để thay đổi lối chơi sao cho phù hợp, giúp cho trò chơi dù đã quá quen thuộc vẫn không nhàm chán.

Cá nhân hóa

Nếu bạn đã từng tham gia vào những cuộc phiêu lưu trong tượng đài chiến thuật Commandos hẳn bạn sẽ biết rằng các nhân vật đều có kỹ năng riêng. Do đó, tính độc đáo sẽ tăng cao khi một số nhiệm vụ chỉ có nhân vật với khả năng đó mới giải quyết được vấn đề. POTC cũng rất chú trọng tới khả năng này khi mà các nhân vật chính được trang bị một số kỹ năng đặc biệt riêng. Ví dụ, thuyền trưởng Jack có khả năng sử dụng chiếc la bàn đa năng của mình để giải quyết nhiều vấn đề. Will Turner có khả năng ném rìu vào các mục tiêu rất chính xác, trong khi Elizabeth Swann có khả năng nhảy cao hơn các nhân vật khác. Đặc biệt, trong phiên bản lần này các nhân vật còn được trang bị thêm khả năng bơi lội. Nhằm tăng tính thực tế cho khả năng này thì các nhân vật sẽ được trang bị một bình oxy nhằm xác định thời gian chịu đựng. Tuy nhiên, một số nhân vật có khả năng làm việc dưới nước như ở trên cạn và dĩ nhiên đây là một số nhân vật đặc biệt với kí hiệu riêng mà khi tham gia vào trò chơi bạn sẽ có dịp thử qua. Khả năng leo trèo và đu bám, đồng thời sự biểu cảm trên gương mặt nhân vật đôi lúc khiến người chơi ngạc nhiên nhất là trong các tình huống đặc biệt. Chẳng hạn như lúc nhân vật đang điều khiển đứng ở một nơi cheo leo mà người chơi còn tiếp tục yêu cầu đi tới thì nhân vật sẽ không nghe theo lệnh bạn mà biểu thị bằng một gương mặt đầy sợ hãi trông rất tức cười. Các pha bay người từ trên cao xuống được kết thúc bằng nhưng màn tiếp đất khá hoàn hảo và đẹp mắt.

Phát triển: Traveller's Tales
Phát hành: Disney Interactive Studios
Thể loại: Fantasy Action Adventure
Ngày phát hành: 14/05/2011
ESRB: Everyone
CẤU HÌNH TỐI THIỂU:
BXL: Petium D 3 GHz
Ram: 1 GB (XP), 2 GB (Vista/7)
VGA: 512 MB (Pixel Shader 3.0)
HDD: 8 GB

Thêm thắt giải đố

Ngoài phần kỹ năng cá nhân POTC còn bổ sung thêm mục tìm đường và phần giải đố khá thú vị. Dĩ nhiên, hai phần chơi này luôn được lồng ghép vào nhau. Bởi

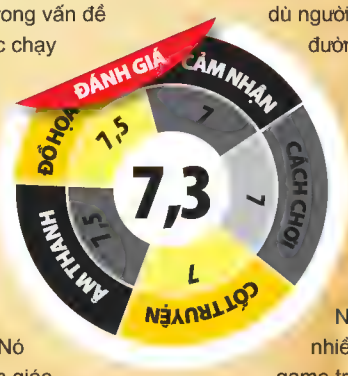
khi bạn giải được câu đố mà trò chơi đặt ra thì cũng đồng nghĩa với việc mở được một màn chơi mới. Tuy nhiên, người chơi cũng không phải quá lo lắng về mảng tìm đường vì đa phần chúng đều khá đơn giản và hợp logic. Chẳng hạn, bạn bắt gặp cảnh một con ngựa đang nằm nhàn rỗi bên cạnh một giỏ cà rốt, trong khi trò chơi yêu cầu phải quay một cái trục lớn để cung cấp than cho lò rèn. Hay với câu đố yêu cầu người chơi giải thoát cho thuyền trưởng Jack, cần một thứ để phá buồng giam. Nhưng để lên đến chỗ đặt vật này thì chỉ có một cái lỗ rất nhỏ đủ cho một con chó chui lọt. Do đó, chỉ cần bạn kiếm cho nó một khúc xương là đã có thể biến chú chó thành một tay sai đắc lực. Mặt khác cũng giống các phiên bản trước POTC cũng yêu cầu người chơi thu thập các mảnh LEGO trên đường đi. Thế nhưng những mảnh LEGO được đặt sẵn thường rất ít mà thay vào đó chúng được giấu ở một nơi bí mật hay trong một số đồ vật mà khi phá hủy thì chúng sẽ rơi ra. Dù vậy, đôi khi người chơi chỉ cần lắp ghép hoặc xây dựng lại một số thứ thì các mảnh này cũng sẽ xuất hiện chứ không phải lúc nào cũng yêu cầu phá hủy mọi thứ. Thậm chí, đôi khi người chơi phải tìm một số thiết bị để hoàn chỉnh một chiếc máy rồi vận hành nó khá thú vị.

Nhánh nhân vật

Trong một số hành động cụ thể người chơi có thể nhanh chóng hoán đổi giữa các nhân vật để mang lại trải nghiệm khác nhau. Lần này nhà thiết kế đã làm rất tốt khi nâng cao khả năng quản lý nhân vật hiệu quả hơn trước. Thay vì cứ bấm liên tục một phím để chuyển đổi nhân vật sẽ gây ra bất tiện trong các pha hành động. Giờ đây, các nhân vật chính được coi như trung tâm điều khiển để từ đó các nhân vật phụ sẽ được bổ sung theo sau. Chẳng hạn, lúc bạn điều khiển thuyền trưởng Jack và anh chàng Will Turner thì lúc các nhân vật phụ xuất hiện sẽ được chia theo hai nhánh riêng với hai nhân vật ban đầu làm gốc. Bạn sẽ có một phím riêng để chuyển đổi qua lại giữa hai nhân vật chính và một phím khác cho các nhánh rất tiện lợi.

Thiên đường LEGO

Phải công nhận ở phiên bản lần này nhà sản xuất đã chăm chút rất nhiều đến nhân vật chính là những khối LEGO. Vì thế không có gì ngạc nhiên khi đôi lúc bạn sẽ lầm lẫn mình đang chơi một phiên bản lấy đề tài bộ phim với những nhân vật thật hơn là những khối LEGO sắc cạnh với chuyển động gượng gạo. Hành động của các nhân vật luôn có sự uyển chuyển cần thiết. Ngay cả trong vấn đề đơn giản nhất là những bước chạy đến vấn đề khó khăn hơn là thể hiện nhân vật đang nỗ lực đu bám vào một vật gì đó thì người chơi vẫn có nhìn thấy chân của nhân vật đung đưa rất rõ. Ấn tượng hơn cả là POTC được xây dựng trên một nền đồ họa cực kì tươi tắn với rất nhiều màu sắc thực. Nó mang lại cho người chơi cảm giác các nhân vật LEGO đang hoạt động trong một môi trường hoàn toàn tự nhiên chứ không hề mang tính cách điệu chút nào. Đáng tiếc, là thiên đường này còn thiếu vài nấc thang để có thể trở nên hoàn hảo. Nhất là việc một số lỗi vốn đã tồn tại khá lâu từ phiên bản trước nhưng vẫn chưa được khắc phục triệt để. Tiêu biểu nhất là lỗi tìm đường khi mà một số nhân vật khi mắc vào góc kẹt thì y như rằng họ chỉ có thể nhảy lên mới thoát ra được cho dù người chơi đã cố đi lại con đường cũ khi đi vào.



POTC cần bạn có một sự thông minh sáng suốt để vượt qua các câu đố giúp các cướp biển LEGO có thể khám phá nhiều bí mật của trò chơi và tìm ra kho báu giá trị. Ngoài ra, chế độ Co-op nhiều người chơi khiến game trở nên hấp dẫn hơn, khi bạn có thể lựa chọn hơn 70 nhân vật khác nhau để tham gia cuộc phiêu lưu cùng bạn bè.

BÁCH PHONG

Ưu:

Đồ họa được thiết kế tốt.
Bổ sung nhiều tính năng thú vị.
Nhiều nhân vật.
Hài hước.
Thích hợp với mọi lứa tuổi.

Khuyết:

Còn tồn tại một số lỗi ở phiên bản cũ.
Camera đôi lúc gây khó chịu.

AQUA THỦY CHIẾN

Phát triển: Games Distillery
Phát hành: Microsoft Game Studios
Thể loại: Bắn súng chiến thuật hiện đại
Ngày phát hành: 22/03/2011
ESRB: Everyone
CẤU HÌNH TỐI THIỂU:
BXL: Pentium D 2,8Ghz
Ram: 1GB (XP), 2GB (Vista/7)
VGA: 128 MB (Shader 2.0)
HDD: 1 GB

Những tựa game độc lập (indie) ngày càng có tiếng vang trên thị trường. Bởi chúng được thiết kế đơn giản, phù hợp với hầu hết các cấu hình máy cũng như không tốn quá nhiều thời gian của người chơi.

Nhiều cái tên xuất hiện gần đây như: Machinarium, Super Meat Boy, Capsized… được rất nhiều người chơi đón nhận một cách tích cực, dù bên cạnh nó là nhiều tựa trò chơi đình khác. Điều này cũng rất dễ hiểu khi mà các tựa trò chơi lớn còn hạn chế về mặt thể loại. Còn đối với những tựa game Indie, rào cản gần như là con "số không". Lần này, Naval Warfare do Game Distillery phát hành là một cái tên mới góp thêm vào bộ sưu tập những trò chơi Indie của bạn.

Loạn thế xuất anh hùng

Trong mô tuýp anh hùng quen thuộc, người chơi sẽ đóng vai thuyền trưởng trong hải quân Emperean, nhận lãnh trọng trách đánh bại hải quân Gothean. Giúp việc cho bạn là một cô nàng phụ tá khá xinh đẹp, lúc đầu tham gia vào cuộc phiêu lưu mục đích tưởng chừng đơn giản chỉ vì tiền và danh vọng. Nhưng dần dần cốt truyện hướng người chơi đến cuộc chạy đua lèo lái con thuyền để cứu vận mệnh của cả một quốc gia. Cũng như các tựa game có lối chơi Arcade khác, Aqua Naval Warfare (ANW) rất đơn giản và dễ nắm bắt. Bằng việc lựa chọn một trong ba loại tàu là: Speedboat (tàu cao tốc), Cruiser (tàu tuần dương) và Gunship (pháo hạm) người chơi sẽ bắt đầu vào một cuộc phiêu lưu trên biển. Mỗi tàu có thể trang bị nhiều loại vũ khí như: súng gattling, phun lửa, tên lửa,… nhưng bạn chỉ được trang bị ba loại vũ khí chính kèm theo ba lần nâng cấp. Đặc biệt, khi tiêu diệt kẻ thù bạn sẽ làm đầy một ống đo dùng để gọi tên lửa đến không kích. Tại các Squadshop bố trí dọc đường đi người chơi còn có thể mang theo đội tàu hỗ trợ. Lực lượng này cũng mang tính cơ động khá cao khi người chơi có thể áp đặt lệnh cho chúng như: bảo vệ mục tiêu, đi theo tàu chính, canh giữ,… Mặt khác, cũng có nhiều chọn lựa cho đội tàu này bởi chúng có khá nhiều tính năng như: đội tàu tấn công thông thường, đội tàu tên lửa, đội tàu cứu thương,…

"Biển bằng" dậy sóng

Dù sao ANW cũng là tựa game đầu tay nên những sai sót thật sự vẫn có thể được châm chước. Quan trọng nhất là lối chơi được thiết kế sao cho phải thu hút và giữ chân được game thủ. Đặc biệt, ANW rất biết cách khơi dậy tính tò mò bằng cách bố trí nhiều phần thưởng tại các địa điểm khác nhau mà chỉ khi nào bạn chịu tìm tòi khám phá mới có thể tìm thấy được. Tuy nhiên, các phần thưởng này hiếm khi có ích, vì đa phần chúng không có tác dụng gì ngoài nâng cao thành tích cuối màn chơi. Mặt khác, các loại vũ khí trong game được thiết kế khá đa dạng nhưng lại thiếu sự cân bằng cần có. Một vài thứ tỏ ra hiệu quả trong mọi tình huống trong khi số còn lại chỉ để "đối gió". Yếu tố nâng cấp vũ khí cũng còn thiếu thuyết phục nên người chơi chưa thật sự cần phải đắn đo nên dùng vũ khí riêng cho một công việc nhất định. Để bù đắp khiếm khuyết trên bạn sẽ được gặp những đối thủ đầy thú vị. Chúng đủ sức gây khó dễ cho người chơi nếu bạn không có đấu pháp hợp lý mà thay vào đó là lựa chọn đối đầu trực diện. Bởi ngoài có hỏa lực mạnh các đối thủ này còn được trang bị thêm "giáp khủng" (vách chắn từ trường). Rất may là bộ giáp cần vài "khoảng lặng" để tái tạo lại nên bạn cần phải tận dụng những cơ hội hiếm hoi này để tiêu diệt chúng.

Trăm dâu đổ đầu tằm

Xét cho cùng nét thú vị nhất của ANW đã dồn toàn bộ vào hai phần chính là "bảo vệ hàng hoá" và "tấn công". Với công việc bảo tiêu người chơi gần như luôn luôn phải tập trung cao độ khi mà

ƯU:
- Lối chơi thu hút.
- Phù hợp với mọi lứa tuổi.
- Hiệu ứng mặt nước đẹp mắt.

KHUYẾT:
- Đồ họa chưa hoàn thiện.
- Thời gian chơi ngắn.

chiến hạm địch xuất hiện liên tục từ nhiều hướng. Chúng làm bạn phải phối hợp mọi nguồn lực hiện có mới bảo vệ được mục tiêu. Dù vậy, rất ít khi đối tượng được bảo vệ trong trạng thái tốt nhất khi màn chơi kết thúc mà chúng thường khá "toi tả". Bởi dù bạn có thiện xạ đến đâu thì cũng không thể bao quát hết hàng chục mục tiêu cùng lúc xuất hiện trên màn hình, trong khi chúng chỉ nhắm đến một mục tiêu duy nhất. Nhiệm vụ tấn công cũng không hề dễ dàng hơn khi chiến trường vẫn tập hợp đầy đủ binh chủng không và thủy. Thêm vào đó, trên đất liền còn trang bị rất nhiều khẩu pháo đón lõng người chơi với hỏa lực cực kì khó chịu. Do đó, bạn chắc chắn luôn phải suy nghĩ nát óc trong các tình huống trên.

Ngạc nhiên với hiệu ứng

Trò chơi chủ yếu xoay quanh những trận hải chiến, nên hiệu ứng mặt nước của game được thực hiện khá tốt nếu không muốn nói là "đẹp ngỡ ngàng". Chúng khiến bạn luôn có cảm giác những cơn sóng biển không ngừng xuất hiện đi kèm với những dao động rất ít khi trùng lắp trên mặt nước. Tất cả lại càng rõ nét hơn mỗi khi có tàu đi qua, bạn có thể thấy dấu vết rẽ sóng trên mặt nước kéo dài một lúc mới biến mất. Đáng tiếc, đây lại là điểm sáng nhất của ANW trong khâu đồ họa. Vì hầu hết các chi tiết còn lại được xây dựng khá sơ sài ngay cả đối với những chiếc chiến hạm. Người chơi có thể thấy được hình ảnh các vật thể còn thiếu độ chi tiết. Bù lại các vụ nổ được chăm chút thỏa đáng nên cũng vớt vát được phần nào cho khâu đồ họa. Phần hiệu ứng cho các âm thanh trên chiến trường của game lại rất tốt, lồng tiếng cho các nhân vật rõ ràng với phụ đề đầy đủ nên rất dễ nắm bắt cốt truyện. Trừ đôi chỗ không thật phù hợp với biểu cảm của nhân vật hay xảy ra tình trạng tiếng đi trước lời thoại hoặc ngược lại. Các đoạn cắt cảnh được làm giống như những đoạn phim hoạt hình bằng giấy khá sơ sài nên thật sự chưa để lại nhiều tượng với người chơi. Mặt khác, ANW ít khi có các bản nhạc nền êm dịu hay sôi nổi giúp tăng sự thú vị trên các chuyến hải hành phần nào cũng làm giảm sự sôi nổi cần có.

Giữ vững bánh lái

ANW khá ngắn ngủi so với mong đợi, trò chơi chỉ có 9 chương mỗi chương gồm 2 hoặc 3 màn và chỉ cho phép lưu game đầu chương. Thế nên mỗi khi thất bại bạn bắt buộc phải chơi lại một đoạn khá dài. Điều này gây ra đôi chút khó chịu đối với game thủ nếu chơi ở độ khó cao. Đồng thời, đôi khi bạn sẽ bị văng khỏi game một cách khá đáng tiếc tại một vài điểm trong trò chơi. Tuy nhiên, chúng chỉ xảy ra rất ít nên cũng không đáng lo ngại cho lắm. Bên cạnh phần chơi đơn khá ngắn, game còn mang lại một mục chơi Survival và chế độ Skirmish yêu cầu bạn phòng thủ trước hàng loạt đợt tấn công như vũ bão. Nếu vượt qua được những thử thách trên bạn sẽ có được phần thưởng xứng đáng. Ngoài ra, ANW còn có mục chơi mạng để người chơi có thể hợp lực với bạn bè ngăn chặn quân địch rất thú vị. Với cốt truyện không có nhiều điểm nổi bật nhưng hiệu ứng mặt nước và âm thanh ở mức khá,cộng với lối chơi đơn giản đầy thú vị, ANW thật sự là một trò chơi rất đáng lưu tâm trong thời điểm hiện tại.

PHẠM MINH

TEEN

MAGIC The Gathering
DUELS OF THE PLANESWALKERS
ĐẤU TRƯỜNG 2012 BÀI MA THUẬT

Magic: The gathering (MTG) - một trò chơi quá quen thuộc với những ai yêu thích dòng game bài ma thuật - lại tiếp tục được cho ra mắt bởi Wizards of the Coast qua tựa game Duels of the Planeswalkers 2012 (DotP 2012).

Phát triển: Stainless Games
Phát hành: Wizards of the Coast
Thể loại: Đánh bài ma thuật
Ngày phát hành: 15/06/2011
ESRB: Teen
CẤU HÌNH TỐI THIỂU:
BXL: Pentium 4 2.0GHz
Ram: 1 GB / 2GB Vista, Win 7
VGA: 2256 MB
DirectX®: 9.0c trở lên với Pixel Shader 3.0
OS: Window XP, Vista, Win 7

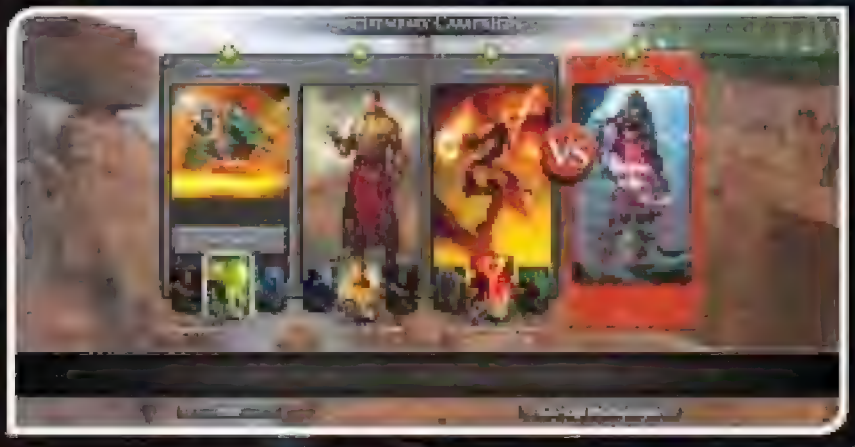
"Bình cũ rượu mới" là tiêu chí mà các nhà sản xuất game thường áp dụng với mong muốn mang đến một tựa game hay và mới mẻ, đồng thời khắc phục những thiếu sót tồn tại trong phiên bản trước. Nối tiếp thành công của phiên bản tiền nhiệm là MTG - Duels of the Planeswalkers, DotP 2012 được đánh giá cao về phần thiết kế, đồ họa ấn tượng và cách chơi phong phú không gây nhàm chán. Còn chần chờ gì mà bạn không cùng bạn bè khám phá những nét mới lạ độc đáo mà phiên bản lần này mang lại!

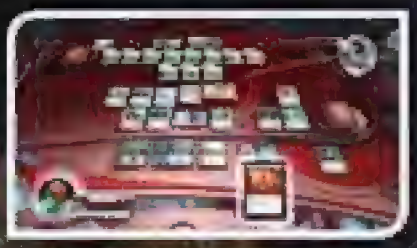
Ngày đầu làm phù thủy

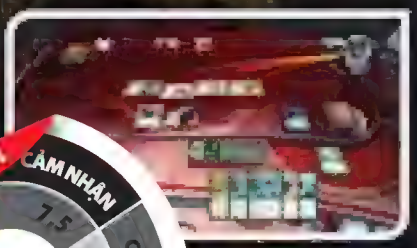
Trò chơi bắt đầu với một đoạn phim ngắn nhưng thật hấp dẫn, giới thiệu về cốt truyện mà các bạn sẽ trải qua trong suốt quá trình chiêm nghiệm game.

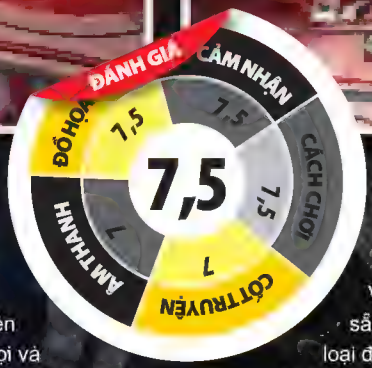
Nhập vai một phù thủy rất mạnh trong lĩnh vực sử dụng bài ma thuật, bạn có nhiệm vụ sử dụng cỗ bài của mình để chống lại kẻ thù. Bài được chia làm ba loại chính: địa hình (land card), bùa phép (enchantment card), sinh vật (creature card) và cần sự nối kết hợp lý để tạo nên sức mạnh tuyệt đối. Trước tiên, bạn cần sắp đặt các thẻ bài địa hình để xây dựng và tích lũy lượng mana cần thiết cho việc chơi các thẻ bài bùa phép hay sinh vật. Game cung cấp năm loại mana khác nhau ứng với các màu: đỏ, trắng, đen, xanh lá, xanh biển và đại diện cho sức mạnh đến từ năm loại địa hình: núi, đồng bằng, đầm lầy, rừng và hoang đảo. Trong mỗi trận đấu, mục tiêu mà bạn nhắm đến là kết hợp các lá bài một cách hợp lý để làm cho lượng máu của đối thủ giảm từ 20 về 0 và giành chiến thắng. Game hỗ trợ hình thức chơi theo lượt, bạn và đối thủ sẽ thay phiên nhau tung ra những chiêu bài của mình (tấn công), tuy nhiên trong lúc đợi lượt (phòng thủ) bạn vẫn có thể dùng những lá bài hiện có trên bàn để ngăn cản hoặc giảm bớt sự tấn công từ đối phương.

Cách chơi có lẽ không còn xa lạ với những ai đã làm quen với phiên bản trước. Nhưng đối với những người mới lần đầu đến với thể loại này, xin đừng quá lo lắng vì game đã cung cấp cho chúng ta phần tài liệu khá hữu ích trong mục giúp đỡ (help) rất đơn giản và dễ nắm bắt. Chỉ cần ít phút đọc qua nó, tôi tin các bạn cũng sẽ nhanh chóng tiếp cận được với game. Bạn cũng có thể gia nhập ngay vào trò chơi vì game đã hỗ trợ phần tutorial hoặc thông qua các đoạn chỉ dẫn (hint) để dạy bạn từng bước về cách phải chơi như thế nào. Giao diện trò chơi có nhiều cải thiện so với phiên bản trước, người chơi có thể dễ dàng nhận biết khi nào đến lượt của mình, vị trí đặt các nút chiến lược (continue, stop timer) cũng khá phù hợp. Các thẻ bài hiển thị hơi nhỏ, nhưng có chức năng phóng to là bài đi kèm giúp chúng ta hiểu rõ hơn thông tin bên trong nó. Tuy vậy, đến khi









bạn đã quen thuộc với các lá bài cùng các thuộc tính thì bạn sẽ không cần phải sử dụng nhiều đến chức năng này như lúc ban đầu.

Hòa mình vào các trận đấu lớn

Sau khi đã có những hiểu biết cần thiết, hẳn các bạn đã sẵn sàng cùng tôi đi đến các chiến trường trong game để đối mặt một lượng lớn kẻ thù đang dợi đọ sức với ta. Ở chế độ Campaign có tổng cộng 3 chiến dịch khác nhau. Mỗi chiến dịch bao gồm 11 trận đấu mà bạn phải trải qua, một sự gia tăng đáng kể về số lượng màn chơi so với phiên bản gốc. Hoàn thành được chiến dịch cơ bản thì các bạn mới có thể tham gia vào các chiến dịch phức tạp, với độ khó tăng dần như: Archenemy hay Revenge. Đối với cả người chơi cũ lẫn mới, Archenemy là một nâng cấp thú vị. Bạn sẽ là đồng minh với 2 AI sẵn có để cùng nhau chiến đấu chống lại một kẻ thù mạnh mẽ, thật hấp dẫn! Một thách thức nhỏ đối với người chơi là phải giải quyết các câu đố (puzzles). Chúng được tích hợp vào chế độ Campaign, một số có trong chiến dịch cơ bản, một số khác lại có trong chiến dịch Archenemy với độ khó linh hoạt và bạn sẽ mất khá nhiều thời gian cho các câu đố cuối khi bạn bắt buộc phải giải được chúng trong suốt thời gian chinh phục phần chơi đơn.

Hoàn thành được chế độ Campaign, tôi tin các bạn không dừng lại ở đó. Niềm yêu thích trò chơi sẽ đưa các bạn đến với chế độ chơi tùy chọn hoặc chơi nhiều người để có thể cùng tranh tài với bạn bè. Có 3 loại hình chơi trong chế độ tùy chọn (Two – Headed Giant, Free for all, Archenemy). Ở loại Two – Headed Giant, bạn và một AI nữa sẽ là cặp bài trùng của nhau để chống lại một đội gồm 2 AI khác, điều quan trọng là lượng máu để tồn tại được sử dụng chung trong cùng 1 đội, nên hãy cố gắng giành thắng lợi và bảo đảm không có một sơ suất nào khiến cho bạn và đồng đội thua cuộc. Một mục chơi khác là "Free for all", ở đây các bạn sẽ tham gia vào trận chiến diễn ra giữa 4 người chơi trong cùng 1 bàn bài. Càng khó khăn, càng phức tạp, thì chiến thắng có được sẽ càng giá trị và giúp chúng ta tự hào với những gì bỏ ra để có được thắng lợi này. Tuy nhiên, hạn chế của game là bạn không thể đặt mình ở vị trí một mình chống chọi lại với 3 AI, vì tôi tin các bạn cũng muốn một lần thử cảm giác khó khăn như thế nào khi phải cùng lúc chống lại 3 kẻ thù và hơn cả là niềm vui khi chúng ta có thể vượt qua thử thách đó. Hi vọng rằng chúng ta sẽ trải nghiệm được nó ở phiên bản tới của game. Khi các bạn cảm thấy hệ thống AI của game đã trở nên đơn giản và không còn nhiều thử thách, thì các bạn nên tìm đến chế độ chơi nhiều người và trực tuyến để có thể hòa mình vào cộng đồng game bài ma thuật. Ở đó sẽ có nhiều trải nghiệm và thử thách mới đang chờ các bạn.

Một phiên bản cập nhật theo năm?

Sự mở rộng nhỏ trong tên game "2012" như gợi ý cho người chơi nghĩ đến đây là phiên bản hàng năm của dòng game này. Thế nhưng có trải nghiệm qua thì game thủ mới nhận ra được những cải thiện mà phiên bản mang đến thật sự được đánh giá cao và được xem như một sản phẩm mới chứ không chỉ đơn thuần là một bản cập nhật. Tiêu biểu là mức độ kiểm soát và quản lý cỗ bài được đưa lên một mức cao hơn. Với 10 cỗ bài cung cấp sẵn, game cho phép bạn loại đi các thẻ bài trùng lắp hoặc các thẻ bài yếu, bên cạnh đó cập nhật thêm vào các thẻ bài mạnh có được sau những trận đánh hoặc trong những lần mở khóa thẻ bài mới. Giao diện quản lý cỗ bài cũng có nhiều thay đổi giúp dễ thao tác hơn trong việc thay thế, chỉnh sửa. Một bước tiến khác là chế độ chơi phong phú hơn khi Wizards of the Coast đã đưa vào chế độ Archenemy và chế độ chơi mạng, đủ sức thu hút những người chơi cũ hoặc những game thủ mới. Hình ảnh và âm thanh cũng có một số tinh chỉnh giúp nâng cao tính hấp dẫn của game. Nói chung Magic: The Gathering - Duels of the Planeswalkers 2012 là một tựa game đáng để chúng ta đầu tư một phần thời gian rảnh rỗi để trải nghiệm nhằm tìm được cái vui, cái hấp dẫn và thú vị của dòng game bài phép thuật.

NGUYỄN TÙNG

ƯU:

- Giao diện dễ nhìn, chức năng hỗ trợ người chơi tốt.
- Chế độ chơi phong phú không gây nhàm chán.
- Cải thiện trong việc quản lý cỗ bài.

KHUYẾT:

- Âm thanh chưa thật sự hấp dẫn.
- Khó khăn bước đầu tiếp cận game, tìm hiểu nguyên tắc trò chơi.
- Đối thủ máy có nhiều quyết định kỳ lạ.

Jamestown
Legend of the Lost Colony
BÍ ẨN THUỘC ĐỊA RONOKE

"ẨN SAU VẺ BỀ NGOÀI ĐƠN GIẢN, MỘC MẠC CỦA GAME LÀ CẢ MỘT LỐI CHƠI ĐẦY THÚ VỊ VÀ ĐA DẠNG, SẴN SÀNG THU HÚT BẤT CỨ AI ĐAM MÊ THỂ LOẠI BẮN PHI THUYỀN 2D TRUYỀN THỐNG..."

Bối cảnh của Jamestown Legend of The Lost Colony (LoTLC) diễn ra vào năm 1619 tại vương quốc Anh, khi con người vừa khám phá ra Tân Thế Giới – Sao Hỏa. Trong vai một quản nhân bị vu oan, bạn phải chịu cảnh lưu đày biệt xứ vĩnh viễn. Cơ hội duy nhất để bạn rửa sạch thanh danh là khám phá ra bí mật của Roanoke - vùng đất bị lãng quên trên sao Hỏa nhưng đầy tiềm năng. Nếu thành công bạn sẽ hồi hương như một anh hùng, chỉ có điều bạn phải vượt qua một trở ngại lớn, đó là đối mặt với sự chống phá từ phía người Martian - thế lực đối địch hiện cũng đang nhòm ngó vùng đất này.

YAR'S REVENGE

		CẤU HÌNH TỐI THIỂU
PHÁT TRIỂN	Killspace Entertainment	• CPU: Core 2 Duo 2Ghz • RAM 1 GB (XP), 2GB (Vista, 7) • Geforce 7300GT+, ATI HD2600+ • 600MB đĩa cứng • XP / Vista / 7
PHÁT HÀNH	Atari	
THỂ LOẠI	Nhập vai	
NGÀY PHÁT HÀNH	13/04/2011	
TUỔI (ESRB)	Everyone 10+	
HỆ MÁY	PC	

LỐI CHƠI ĐƠN GIẢN NHƯNG ĐẦY PHONG CÁCH

Bạn khởi đầu cuộc hành trình với chiếc tàu Beam Ship, 3 loại tàu [illegible] sẽ được mở khóa dần trong quá [illegible] chơi. Mỗi loại đều có 2 chế độ [illegible] (mode), chẳng hạn mode 1 của [illegible] Ship bắn ra một chùm đạn có phạm vi sát thương rộng, rất thuận lợi trong việc loại bỏ một lượng lớn các địch thủ cấp thấp. Mode 2 là chùm tia năng lượng cao bắn thẳng, chế độ này rất tối ưu khi cần phải tập trung hỏa lực cho một đối tượng nhất định, đặc biệt là đầu trùm nhưng bù lại tốc độ di chuyển của tàu sẽ thuyên giảm đáng kể nên bạn phải cân nhắc thời điểm sử dụng. Nhìn chung Beam Ship có thể đối

phó với tất cả kẻ địch dễ dàng hơn nhiều khi so sánh với các loại tàu còn lại.

Hai loại tàu còn lại – Charge và Bomber hoạt động tốt nhất với vai trò hậu công trong một nhóm. Charge có điểm đặc biệt là nó tự động nạp năng lượng cho một quả cầu ánh sáng ở đầu mũi tàu và khi kích hoạt mode 2, Charge sẽ bắn quả cầu về phía trước với tốc độ vừa phải và có sức sát thương lớn, đủ để nghiền nát mọi kẻ địch ngáng đường. Trong khi đó Bomber lại là một chiến thuyền kì lạ, mode 1 tung ra một tràng đạn theo đường thẳng và mode 2 sẽ kích nổ tràng đạn đó tạo thành hiệu ứng tấn công liên hoàn. LoTLC hỗ trợ đến 4 người chơi cục bộ, đáng tiếc thay khi game lại không trang bị phần chơi trực tuyến nên bạn chỉ có thể gò bó chơi cùng với những người bạn của mình trên cùng một máy tính. Ngoài ra có ba cách để bạn điều khiển con tàu của mình: dùng bàn phím, chuột hoặc gamepad. Theo cảm nhận cá nhân của người viết thì gamepad mang đến trải nghiệm thoải mái và thuận tiện nhất vì chuột khá chậm trong khi bàn phím thường xảy ra tình trạng "đơ" khi nhấn nhiều phím cùng lúc.

GIÁ TRỊ CHƠI LẠI CAO

Thay vì được trang bị bom hay các loại vũ khí đặc biệt nào đó, tất cả các tàu trong LoTLC đều có một tuyệt kỹ đặc biệt gọi là Vaunt. Bạn sẽ lấp đầy thanh Vaunt này bằng cách thu thập các bánh răng hay ốc vít rơi ra từ xác tàu địch. Khi hoàn thành, bạn có thể kích hoạt Vaunt với nhiều công năng khác nhau. Tác dụng thường gặp nhất là Vaunt tạo nên một vòng tròn bảo vệ xung quanh chiếc tàu, hấp thụ toàn bộ đòn tấn công của đối phương và chuyển đổi chúng thành điểm thưởng. Đồng thời cơ chế cấp số nhân cũng tự hoạt động giúp cho bạn kiếm được nhiều điểm hơn khi đang ở trong chế độ này. Cuối cùng, Vaunt còn giúp gia tăng hỏa lực của con tàu, rất hữu ích khi bạn đối đầu với những kẻ địch có giáp trụ dày. Tuy nhiên Vaunt chỉ có tác dụng trong khoảng thời gian ngắn, một khi được kích hoạt thanh Vaunt sẽ giảm dần, bạn có thể lấy thêm các bánh răng hoặc bù loong để duy trì Vaunt hoặc chủ động vô hiệu hóa nó ngay lập tức. Nhưng ngay cả khi có sự giúp đỡ của Vaunt, bạn vẫn có thể mắc kẹt với một màn chơi hàng giờ liền. Trong trường hợp đó, cách hay hơn cả là sử dụng số tiền bạn thu được vào cuối mỗi màn để mở khóa các loại tàu mới, các vòng chơi thử thách (Challenge) và rất nhiều giá trị cộng thêm khác. Chế độ Challenge tuy khó nhưng chính nó sẽ dạy cho bạn nhiều mánh lới thú vị, chẳng hạn Survival đặt bạn vào thế trận với số lượng kẻ địch đông nghẹt màn hình và bạn buộc phải học cách sử dụng Vaunt hợp lý để tồn tại.

Điểm đặc sắc của LoTLC nằm ở cách trò chơi thiết lập độ khó. Thay vì lập tức "nặng tay" với bạn, game từ từ đưa bạn qua năm cấp độ khác nhau, bốn trong số chúng có thể chọn ngay từ lúc mới chơi. Nếu bạn là một game thủ phổ thông, muốn cảm nhận mọi cái hay cái đẹp của LoTLC trước khi chinh phục độ khó cao nhất thì việc bắt đầu với mức thấp nhất (Normal) là điều nên làm. Chế độ này cho bạn thời gian để làm quen với trò chơi trước khi "chiên xù" bạn trong lửa đạn. Mặc dù vậy, bạn phải cố gắng thao tác thật nhanh do con tàu vũ trụ của bạn sẽ nổ tung chỉ sau một phát đạn. Một khi tiêu phí hết số mạng hiện có, thông thường màn hình Game Over sẽ hiện ra ngay nhưng đối với LoTLC, bạn được quyền thử lại thêm 2 lần nữa. Đây được xem là ưu ái nhỏ từ nhà phát triển để bạn có thể tiếp tục hành trình của mình mà không bị cụt hứng giữa chừng.

Vào từng giai đoạn trong quá trình thực hiện nhiệm vụ, bạn sẽ được yêu cầu hoàn tất màn chơi với độ khó nhất định trước khi có thể đi tiếp. Mục đích của yêu cầu này nhằm trui rèn kỹ năng, một việc rất cần thiết về mặt lâu dài. Mỗi sự gia tăng cấp độ của màn chơi tỉ lệ thuận với số lượng kẻ địch, cũng như độ dày đặc của làn đạn tỏa ra khắp màn hình. Khi đến màn chơi cuối cùng, bạn sẽ đối mặt với tên trùm The Conquistador - một thử thách thật sự rất khó khăn. Mọi kỹ năng và mánh khóe bạn đã luyện tập sẽ phải mang ra sử dụng.

Các cảnh chiến đấu trong LoTLC thể hiện thông qua đồ họa pixel 16-bit đầy chất nghệ thuật. Từng màn đều được thiết kế tỉ mỉ, nhà phát triển chăm chút mọi thứ rất kĩ lưỡng từ hoạt cảnh của phông nền bên dưới cho đến các hiệu ứng cháy nổ hoành tráng liên tiếp lóa sáng trên màn hình của bạn. Không bóng bẩy như các tựa game hiện đại khác nhưng đồ họa LoTLC lại mang đến một cảm giác gần gũi, thân quen khi có nhiều nét tương đồng với loạt game Metal Slug một thời làm mưa làm gió trên hệ game thùng ở các trung tâm thương mại. Bên cạnh đó nhạc nền đậm chất giao hưởng phần nào giúp thuyền giảm sự đơn điệu trong khâu dẫn chuyện vốn chỉ gồm những dòng chữ và các hình ảnh tĩnh. Ý tưởng thiết kế hơi kì quặc, cách sắp xếp màn chơi sáng tạo, lối chơi phong phú, đa dạng là những yếu tố chính tạo nên sự thành công của LoTLC, một game thoạt nhìn có vẻ hơi nhàm chán nhưng sẽ cuốn hút đến phút cuối cùng một khi bạn đã quyết định nhập cuộc.

TUẤN KIỆT

ƯU

- Độ khó hợp lý.
- Giá trị chơi lại cao, màn chơi và thể loại máy bay phong phú.
- Đồ họa đơn giản nhưng đặc sắc.

KHUYẾT

- Không có phần chơi mạng.

TÊN GAME: F.E.A.R 3
THỂ LOẠI: Hành động
PHÁT HÀNH: Warner Bros. Interactive Entertainment
PHÁT TRIỂN: Day 1 Studios
NGÀY PHÁT HÀNH: 24/6/2011
ESRB (TUỔI): M (Mature)
HỆ MÁY: PC

F.E.A.R.

VƯỢT QUA ÁM ẢNH

Đã từ lâu, làng game FPS (góc nhìn thứ nhất) đã được thổi luồng hơi lạnh từ siêu phẩm kinh dị mang tên F.E.A.R. Trò chơi là một chuẩn mực hoàn toàn mới, khi lồng ghép những yếu tố kinh dị mà vốn dĩ chỉ có ở các game phiêu lưu góc nhìn thứ 3 như Resident Evil và Silent Hill. Tiếp bước thành công từ những phiên bản trước, Warner Bros tiếp tục tung ra siêu phẩm F.E.A.R 3 vào mùa hè năm nay.

Câu chuyện về Alma, cô gái bí hiểm mặc áo đỏ vẫn còn là nỗi ám ảnh đâu đó với những ai đam mê thể loại FPS vốn quen thuộc với các chiến trường hoặc các phi vụ mang tính hào hùng hơn là những ngõ ngách đen tối với ngọn đèn loe loét đáng sợ. Monolith - Hãng đầu tiên khai sinh ra F.E.A.R đã chứng tỏ sự bậc thầy trong hù doạ người chơi với những trường đoạn khi Alma xuất hiện. Nhưng rồi, cũng như số phận nghiệt ngã của Alma, F.E.A.R sau những thành công nhất định đã trở thành một món hàng tranh chấp giữa Warner Bros (chủ quản thương hiệu) và Monolith (hãng phát triển khai sinh). Những tranh chấp ngoài lề của tựa game không những không làm tăng sức hút của thương hiệu mà thậm chí còn giảm đi chất lượng của game cũng như gia tăng thời gian phát triển không đáng có. Từ chỗ một tựa game lớn, mang danh sát thủ phần cứng, F.E.A.R dường như đang buông lỏng cả về nội dung lẫn hình thức. Phiên bản thứ 3 vừa mới phát hành là một minh chứng cho điều đó.

Monolith đã không còn đảm nhận việc phát triển F.E.A.R 3 nữa mà thay vào đó là hãng Day 1 Studios. Thay đổi hãng phát triển cũng từ đó kéo theo việc thay đổi cái hồn của game. F.E.A.R 3 không còn là F.E.A.R như

F.E.A.R 3 diễn ra 9 tháng sau những sự kiện trong F.E.A.R với sự hợp tác giữa 2 nhân vật chính diện Point Man và phản diện Paxton Fettel nhằm ngăn "cô gái áo đỏ" Alma gây thêm nỗi hoảng loạn.

thuở ban đầu mà thay vào đó là một game hành động có "rắc" thêm tí gia vị kinh dị vào trong đó.

Cốt truyện F.E.A.R 3 tiếp tục tiếp nối phiên bản F.E.A.R: Project Origin trong việc giải thích nguồn gốc Alma nhưng dường như sự gắn kết hầu như rất lỏng lẻo, ngoại trừ chất kết dính của 2 phiên bản là nhân vật Becket (nhân vật chính của F.E.A.R: Project Origin) xuất hiện qua loa trong một vài đoạn chuyển cảnh. Trò chơi xoay quanh sự trở về tìm hiểu Project Origin của hai nhân vật Point Man (nhân vật chính) và Paxton Fettel (hồn ma song sinh của Point Man). Cả hai là một trong những sản phẩm của Project Origin với tính cách và suy nghĩ trái ngược nhau: Point Man vẫn sở hữu hình hài con người và có nội tâm mang đậm chất người khác với Fettel vốn đã trở thành một sản phẩm thành công của một thí nghiệm ghê rợn, luôn mang ý nghĩ phải trả thù. Xuyên suốt trò chơi, Fettel luôn gieo rắc suy nghĩ tiêu cực vào Point Man với hi vọng sẽ trở thành một trong những người có quyền năng nhất quả đất cùng với Alma.

Lối chơi của F.E.A.R vốn xoay quanh chức năng Slow Motion độc đáo. Chức năng này tiếp tục trở thành một phần của cuộc chơi trong F.E.A.R 3. Tuy nhiên, mức độ quan trọng của nó dường như bị che lấp nhiều bởi nhiều yếu tố. Đầu tiên có thể kể đến việc bổ sung hệ thống núp ngắm trong game FPS giống như Killzone 2 và 3. Nhân vật chính giờ đây có thể nghỉ ngơi sau các vật chắn để hồi phục thay vì cứ chạy ào ào đến đối thủ như trước. Việc không còn phải "đưa bia đỡ đạn" ra nhiều cũng làm giảm hẳn mức độ cần thiết của chức năng Slow Motion, vì khi núp bạn có thể có nhiều thời gian cũng như sức khoẻ để tiêu diệt mục tiêu hơn trước. Yếu tố thứ hai làm giảm độ cần thiết của Slow Motion, đó là độ nảy của súng trong game. Nếu như với F.E.A.R chỉ khi dùng Slow Motion nhân vật chính mới có thể bắn chính xác, thì giờ đây trong F.E.A.R 3 người chơi không cần bật chức năng này lên vẫn có thể bách phát, bách trúng dù cho mục tiêu ở xa. Ngoài vay mượn từ Killzone, có thể nói F.E.A.R 3 kì này vay mượn khá nhiều từ những game bắn súng nổi tiếng khác. Ta có thể đâu đó cái hồn của Halo, Call of Duty... với những màn càng quét ngộp thở với đối thủ tứa ra từ bốn phương tám hướng. Ngoài ra F.E.A.R 3 còn nhái cả một tựa game khác của Monolith xưa kia là Condemned trong những trường đoạn chiến đấu với các nhân vật Psycho. Việc nhồi quá nhiều hỗn tạp vào trong cùng một game của Day 1 Studios vô tình đã làm cho người hâm mộ không còn nhận ra F.E.A.R của năm nào mà thay vào đó là một "nồi lẩu" thiếu hương vị đặc trưng.

Mức độ hù doạ của F.E.A.R 3 cũng giảm hẳn mặc dù có sự tham gia tư vấn của hai chuyên gia về phim kinh dị đến từ Hollywood là John Carper (nổi tiếng với loạt phim Halloween) và Steve Niles (28 days later). Có lẽ việc suốt ngày đi chung với một hồn ma như Fettel nên sự xuất hiện của Alma hay những thứ khác không còn mang tính hù doạ với người chơi nữa.

Đồ hoạ của game vẫn giữ được cái hồn khi truyền tải sự tăm tối và ghê rợn, từ những hành lang sâu thăm thẳm cho đến những trang trí ma quái đều truyền tải khá tốt nội dung kinh dị của game. Điều đáng tiếc là những trường đoạn này lại không nhiều, thay vào đó là những trường đoạn Rio De Janeiro hay Sân bay giống như Call of Duty. Bên cạnh đó, mô hình nhân vật dường như là một bước đi lùi khi những thiết kế hầu như bắt chước khá nhiều, từ súng ống cho đến nhân vật hầu như là một sự vay mượn khá cẩu thả từ Halo cho đến Mech Warriors. Các hiệu ứng hình ảnh bắt mắt vốn là vũ khí chính của dòng game F.E.A.R vẫn được giữ nguyên và phát huy khá tốt. Từ mưa rơi cho đến những hiệu ứng nổ tất cả đều thể hiện khá đẹp mắt cả trong thời gian thực lẫn thời gian chiếu chậm. Để làm nên một game kinh dị là sự đóng góp khá lớn của âm thanh. Âm thanh của F.E.A.R 3 thực sự thể hiện rất tốt vai trò từ lồng tiếng cho đến nhạc nền. Tất cả đều hoà quyện khá hoàn hảo để tạo nên chất kinh dị vốn dĩ khá thể hiện khá hời hợt thông qua hình ảnh.

Kể từ khi Monolith bị cho ra rìa, và những tranh chấp xoay quanh tựa game F.E.A.R đã làm dòng game này ngày càng đi xuống. Những hi vọng lấy lại niềm tin nơi người hâm mộ của Warner Bros thông qua F.E.A.R 3 dường như là chưa đủ. F.E.A.R 3 quả thật chỉ là một món ăn nhanh cho qua bữa trong một mùa hè khan hiếm game hay như hiện nay.

TRUNG CHÁNH - HOÀNG KIM

F.E.A.R 3

CẤU HÌNH TỐI THIỂU	CPU	3,2GHz
	RAM	2 GB
	VGA	512MB GeForce 8600/ATI 2600
	OS	XP/Vista/Windows 7
	HDD	??? GB

ANH HÙNG DIỆT QUỶ

Garshasp: The Monster Slayer (GTMS) dựa trên truyền thuyết của người Trung Đông, kể về một vị anh hùng thuộc dòng dõi quý tộc lên đường tìm công lý cho cái chết của người anh trai, đồng thời đoạt lại vũ khí linh thiêng từ tay con quỷ khát máu Hitasp. Game phản ánh một cuộc phiêu lưu đậm chất anh hùng ca, lòng yêu nước. Ngoài ra, ấn tượng của tiếng kèn đồng, những lối đi cheo leo trên các vách núi, vùng đầm lầy âm u sẽ thực sự làm bạn thích thú. Hơn nữa, những đoạn phim cắt cảnh chất lượng cao luôn xuất hiện vào thời khắc quan trọng, tuy nhiên vẫn chưa đủ sức lôi cuốn người chơi.

ANH HÙNG DIỆT QUỶ

Ưu điểm lớn của GTMS nằm ở lối chơi đa dạng, game có nhịp độ thay đổi liên tục. Ngoài những trận giao tranh nảy lửa, bạn sẽ phải giải đáp một số câu đố nhỏ, nhảy qua các vực thẳm, chống bè qua vùng đầm lầy sương mù và trượt xuống các vách núi. Tuy nhiên, ngay cả những phân đoạn game gây hứng thú cho người chơi thỉnh thoảng vẫn "dính" lỗi gây khó chịu. Trong lúc chạm trán với những sinh vật yếu nhưng nhanh nhẹn kết hợp với những con quái cầm khiên, bạn nên bấm đỡ đúng lúc, lúc này sẽ xuất hiện những pha quay chậm trong thời gian ngắn, ra hiệu để bạn phản công. Điều thú vị là khi bạn kết hợp các đòn thế đánh xuống đất sẽ làm cho quái vật ngã xuống và đó là lúc để bạn "làm gỏi" chúng. Tuy nhiên, bạn phải thực hiện chiêu kết thúc nhanh chóng, vì lắm lúc quái vật sẽ trượt về vị trí an toàn và bạn buộc phải làm lại từ đầu. Ngoài ra, quanh các vật thể, kẻ địch, vách tường đều có một hàng rào vô hình khiến nhân vật trở nên ngập ngừng khi muốn phản ứng nhanh.

Đôi lúc camera làm việc rất tốt, nhưng những lúc khác lại là thảm họa. Lấy ví dụ cảnh đấu trùm đầu tiên, có lúc bạn bị văng mất khỏi màn hình khi đang đỡ hoặc tránh né cú tấn công của nó, trong tình cảnh như vậy bạn chỉ có thể đỡ đòn bằng... niềm tin, và chờ cơ hội để trở lại với trận chiến. Vì camera luôn di chuyển chứ không cố định như God of War, nên khi cần di chuyển nhanh thì màn hình không theo kịp và kết quả là bạn phải bắt đầu lại từ điểm lưu game (checkpoint).

Game có các pha bay nhảy khá kịch tính, tuy có thể làm tuột khung hình mỗi khi có từ 5 đến 6 nhân vật xuất hiện cùng lúc. Thỉnh thoảng game sẽ hất bạn văng xuống nước, và điều đáng buồn là vị anh hùng của chúng ta không biết bơi.

ÂM, HÌNH TÀM TẠM

Câu chuyện được dẫn dắt bởi một giọng kể khá tốt (bằng ngôn ngữ Trung Đông). Tiếng trống dồn kết hợp với khung cảnh các ngọn tháp sừng sững tạo nên môi trường đậm chất anh hùng. Nhịp điệu cũng thay đổi tùy theo môi trường, có khi tất hẳn, có khi nhanh và hùng tráng. Điều đáng tiếc ở đây là hiệu ứng âm thanh không ấn tượng. Tiếng vũ khí chém qua nghe chỉ giống một cơn gió nhẹ không thể hiện được uy lực của đòn thế. Ngoài ra, tiếng vỡ, đổ, va chạm của vũ khí cũng rất nhát gừng.

MÓN ĂN NHANH CỦA DEAD MAGE

GTMS có những điểm khá thú vị tuy nó vẫn chỉ là món "mì ăn liền" để góp vui cho các fan dòng game hack and slash. Toàn bộ câu chuyện chỉ vỏn vẹn có 4 giờ đồng hồ. Tuy kế thừa những đặc điểm và tính năng làm nên thành công cho các bậc đàn anh, nhưng GTMS có lẽ sẽ hay hơn nếu được đầu tư kỹ càng hơn.

LÊ VI

GARSHASP: THE MONSTER SLAYER		
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	CPU	Pentium 4 2,8 GHz
	RAM	2 GB
	VGA	NVIDIA GeForce 6600 GTX / ATI Radeon x 1300
	OS	XP/Vista/Windows 7
	HDD	3 GB

ƯU	KHUYẾT
» Hình ảnh nghệ thuật kết hợp với âm thanh hùng tráng » Nhịp độ game đa dạng » Phim cắt cảnh chất lượng cao	» Lỗi kiểm tra va chạm » Điều khiển bất tiện » Nhiều lỗi lặt vặt » Hiệu ứng âm thanh, hình ảnh bình thường.

TÊN GAME: Dragon Age II: Legacy
THỂ LOẠI: Nhập vai
PHÁT HÀNH: EA
PHÁT TRIỂN: Bioware
NGÀY PHÁT HÀNH: 2-8/2011
ESRB (TUỔI): Teen
HỆ MÁY: PC

NGƯỢC VỀ QUÁ KHỨ

LEGACY

Tiếp thu ý kiến đóng góp của người hâm mộ và sửa chữa những điều thiếu sót trong lối chơi, Legacy là một bản mở rộng đáng giá của Dragon Age II.

Câu chuyện của Legacy bắt đầu khi chàng lùn Varric tiết lộ cho Cassandra về một cuộc hành trình của Hawke mà anh ta nghĩ rằng nó không quá quan trọng. Khởi đầu từ một vụ ám sát bất thành, nhưng câu chuyện Legacy nhanh chóng biến thành một hiểm họa lớn cho cả gia đình Hawke bởi nhiều sự kiện đã xảy ra trong quá khứ.

Nếu bạn cho rằng bởi Legacy chỉ là một bản tải về nhỏ của Dragon Age II (DA2) nên không thể trông mong quá nhiều vào sự khác biệt so với phiên bản gốc, bạn đã nhầm. Tất nhiên, lối chơi cơ bản của DA2 vẫn không thay đổi, nhưng bù lại nhiều tính năng bị các fan chê trách trước đó đã được sửa chữa và cải thiện rất nhiều. Đáng kể đến đầu tiên chính là việc người chơi không còn phải chạy đi chạy lại đến mòn giày trên những khung cảnh quen thuộc vì cuộc phiêu lưu sẽ diễn ra trên nhiều vùng đất khác nhau với đặc điểm riêng biệt từ sa mạc nóng cháy đến những hang động ngầm ẩm ướt. Mỗi vùng đất này đều có rất nhiều nhánh rẽ để người chơi khám phá, mang lại một chút gia vị cho cốt truyện tuyến tính của Legacy. Đây quả là một cải tiến lớn sau vô số những lời phàn nàn về môi trường đơn điệu và trùng lặp mà nhà sản xuất đã nhận được sau khi DA2 ra mắt.

Legacy không chỉ mang lại sự thay đổi về môi trường, mà những đối thủ của người chơi cũng được làm mới rất nhiều. Sẽ không có những kẻ thù từ trên trời rơi xuống, mà thay vào đó, chúng sẽ "lịch sự" xuất hiện từ các cánh cửa, chạy dài theo hành lang về phía bạn và bắt đầu chiến đấu. Có thể nói hai điểm này chính là cải tiến đáng giá nhất mà Legacy mang lại cho người hâm mộ. Bên cạnh đó, bạn sẽ gặp nhiều loại quái vật mới với những năng lực đáng gờm, bên cạnh những người quen cũ được vũ trang bằng các vũ khí mới, trong đó gã khổng lồ Genlock được trang bị thêm một chiếc khiên thậm chí còn lớn hơn thân hình khổng lồ của nó, mang lại một mục tiêu khó nhằn cho đội ngũ của người chơi. Với số lượng kẻ thù áp đảo và khá thông minh, có thể nói người chơi sẽ phải chiến đấu bằng đầu óc nhiều hơn, tương tự như Dragon Age: Origin thay vì chỉ việc lao vào mọi đối thủ như họ đã từng làm trong phiên bản gốc.

Bên cạnh những cải tiến nhỏ nhưng quan trọng trong lối chơi, phần cốt truyện của Legacy cũng là một điểm nổi bật của phiên bản này. Mọi thứ trong Legacy đều xoay quanh tòa tháp của Grey Warden, nhưng rất nhiều những thông tin trong các Codex của Legacy sẽ hé lộ thêm những nét mới trong câu chuyện của dòng game, nghĩa là nó không chỉ bó hẹp trong Kirkwall và nhà Hawke, mà còn kéo dài ngược phiên bản Origin cùng một nhân vật mới — gã Darkspawn có trí tuệ Corypheus. Bạn sẽ có những khoảnh khắc xúc động với gia đình, những trận chiến căng thẳng cùng những kẻ địch mới. Tất nhiên game thủ cũng sẽ được cung cấp những item mới để tha hồ "lên đời", nhưng đồng hành cùng người chơi trong phần lớn thời gian sẽ là The Key — chiếc chìa khóa mở cửa đến những khu vực mới, đồng thời là món vũ khí mạnh mẽ của nhân vật chính có khả năng nâng cấp nhiều lần trong quá trình chơi.

Mảng đồ họa và nghe nhìn của game hoàn toàn không thay đổi gì so với DA2, bù lại thiết kế các nhân vật mới đều hết sức ấn tượng, nhất là con trùm cuối của game. Mặc dù vậy, góc đặt camera khá bất tiện trong cuộc đấu trùm này gây nhiều bực tức cho người chơi bởi nó khiến cuộc chiến khó khăn hơn một cách bất hợp lý. Phần dẫn truyện mang phong cách vui nhộn quen thuộc của chàng lùn Varric, những trận chiến đấu "sướng mắt, đã tay" trong một môi trường hoàn toàn mới, những kẻ thù mới cùng lượng thông tin khá khá kèm theo trong game khiến Legacy trở thành một gói nội dung xứng đáng có mặt trong bộ sưu tập game của bạn.

PHẠM LÊ

DRAGON AGE II: LEGACY

CẤU HÌNH TỐI THIỂU	CPU	Intel C2D 1.8GHz
	RAM	1 GB
	VGA	256 MB
	OS	Windows XP SP3
	HDD	1 GB

The Sims Medieval

HOÀI BÃO MỘT QUỐC GIA

Trung Cổ không đơn thuần là một thời kì của lạc hậu và đen tối, mà còn có cả những khía cạnh sinh động và vui tươi.

Phát triển: The Sims Studios
Phát hành: EA
Thể loại: Mô phỏng
Ngày phát hành: 25/03/2011
ESRB: Teen
CẤU HÌNH TỐI THIỂU:
BXL: 2GHz
Ram: 1 GB
VGA: 256 MB
OS: Windows XP

Sau hàng loạt phiên bản cho phép người chơi tham gia vào một cuộc sống tự do và vô tư trong thế giới tươi đẹp, The Sims muốn tìm đến một lối rẽ mới cho dòng game danh tiếng của mình bằng việc đưa người chơi về thời Trung cổ trong The Sims: Medieval. Đây quả là một ý tưởng táo bạo khi không còn bó hẹp người chơi trong một xã hội hiện đại quen thuộc, mà đưa họ vào bối cảnh chỉ còn tồn tại trên sách báo và phim ảnh để tự tay dựng nên vương quốc lý tưởng của mình.

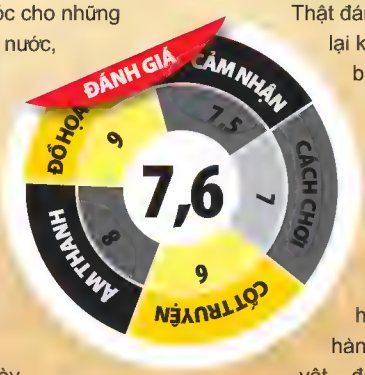
The Sims: Medieval tập trung vào lối chơi theo cốt truyện, với những nhiệm vụ định sẵn cho người chơi thực hiện, tất cả nhắm vào mục tiêu sau cùng là hoàn thiện Kingdom Ambition – hoài bão của cả quốc gia. Game có tổng cộng 10 loại nhân vật bao gồm quốc vương, hiệp sĩ, người hát rong, giáo sĩ "thiện", giáo sĩ "ác", thương nhân, thợ rèn, bác sĩ, phù thủy và gián điệp. Hầu hết nhiệm vụ trong game cho phép người chơi lựa chọn phương thức hoàn thành và nhân vật tương ứng để thực hiện chúng, từ đó cũng dẫn đến những phần thưởng khác nhau. Trong suốt quá trình thực hiện 1 nhiệm vụ, bạn sẽ chỉ điều khiển những nhân vật mà mình lựa chọn, đây là cách làm giảm thiểu sự phức tạp khi có quá nhiều nhân vật xuất hiện trong game.

Mỗi nhiệm vụ hoàn thành sẽ mang lại điểm kinh nghiệm cho nhân vật, tiền bạc, điểm RP để xây dựng các công trình mới và quan trọng nhất là sự cải thiện cho một trong bốn chỉ số chính: sức khỏe, an ninh, văn hóa và tri thức. Các nhiệm vụ luôn được chia làm nhiều bước nhỏ với hướng dẫn cụ thể và cho phép người chơi thực hiện mỗi bước trong một ngày nhằm dành thời gian cho những sinh hoạt thường nhật và các trách nhiệm mà nhân vật người chơi điều khiển được giao dựa trên nghề nghiệp của họ. Đối với một vị quốc vương, đó có thể là ban bố một đạo luật mới hay học tập chiến thuật quân sự, trong khi tay gián điệp có thể thích bào chế thuốc độc hoặc tham dự một cuộc đấu tay đôi.

Bên cạnh việc chăm sóc cho những nhu cầu của con dân trong nước, những mối quan hệ ngoại giao với các nước lân bang cũng là điều không thể lơ là. Game mang lại 10 đất nước khác để người chơi có thể giao thương buôn bán, liên minh hoặc gây hấn tùy thích. Dĩ nhiên bạn cần phải tìm ra họ trước khi có thể thực hiện những điều này. Mỗi nước đều có nhu cầu nhập khẩu một loại hàng hóa đồng thời xuất khẩu một loại hàng khác, cùng nhiều món vật dụng "độc" mà bạn có thể kiếm được như sừng kì lân hay kim loại phép thuật để trang hoàng cho vương quốc của mình.

Phần hình ảnh của game vẫn giữ được nét đẹp mà Sims 3 mang lại, không có nhiều thay đổi, trừ việc phong cảnh thiên nhiên là nhân tố chính của game thay vì một thành phố nhộn nhịp như trước. Các nhân vật trong game vẫn sử dụng thứ ngôn ngữ Simlish lạ lẫm vui tai, phần nhạc nền nhẹ nhàng với rất nhiều tiếng động tùy theo khu vực như tiếng chim hót, sóng vỗ hay đơn giản là âm thanh thường nhật. Hạn chế lớn nhất của Medieval chính là lối chơi của game mang lại cảm giác gò bó, người chơi luôn phải chạy đua với những nhiệm vụ mới hiện ra liên tục trên màn hình trong vai trò một nhân vật quan trọng của đất nước thay vì sống một cuộc sống vô tư của một "phó thường dân". Rất may là game đã có bản patch 1.3 mang đến chế độ chơi mới Free Play Ambition, cho phép người chơi tự do phát triển vương quốc của mình mà không phải lo lắng về giới hạn thời gian hay lượng điểm QP cần thiết, giúp người chơi cảm thấy tự do hơn khi điều hành đất nước của mình.

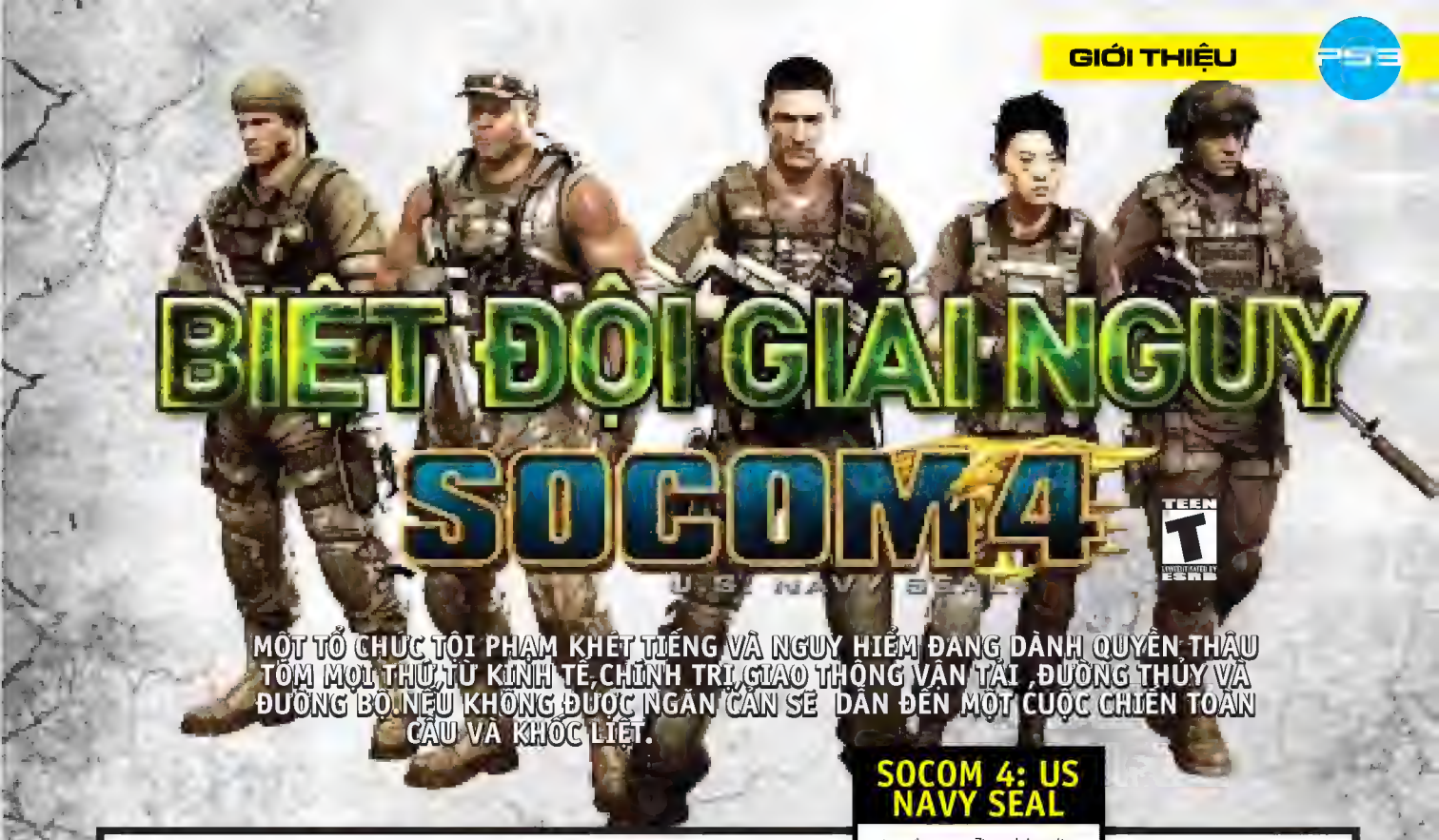
Mặc dù còn rất nhiều hạn chế về lối chơi, nhưng The Sims: Medieval quả thật mang lại một lựa chọn mới cho những fan hâm mộ dòng game danh tiếng này. Thật đáng tiếc bởi giá trị chơi lại không cao và sự vắng bóng của những khía cạnh quan trọng làm nên danh tiếng của dòng game như sự tự do trong lối chơi, khả năng tùy biến các công trình hay sự đa dạng trong các hoạt động xã hội lẫn hành động của các nhân vật... đã biến game thành một sản phẩm giải trí tầm thường, chỉ để "chơi qua cho biết" mà thôi.



PHẠM LÊ

Ưu:
Đồ họa và âm thanh tốt.
Một vài tính năng mới vui nhộn.

Khuyết:
Thiếu nhiều giá trị truyền thống.
Giá trị chơi lại thấp.
Không có nhiều điều mới mẻ.



BIỆT ĐỘI GIẢI NGUY

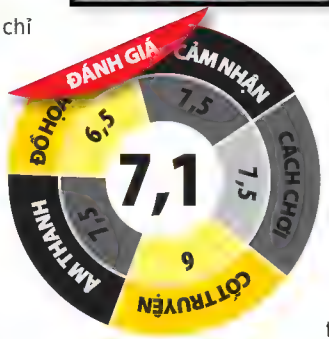
SOCOM 4

U.S. NAVY SEAL

TEEN T

MỘT TỔ CHỨC TỘI PHẠM KHÉT TIẾNG VÀ NGUY HIỂM ĐANG DÀNH QUYỀN THÂU TÓM MỌI THỨ,TỪ KINH TẾ,CHÍNH TRỊ,GIAO THÔNG VẬN TẢI ,ĐƯỜNG THỦY VÀ ĐƯỜNG BỘ.NẾU KHÔNG ĐƯỢC NGĂN CẢN SẼ DẪN ĐẾN MỘT CUỘC CHIẾN TOÀN CẦU VÀ KHỐC LIỆT.

SOCOM 4: US NAVY SEAL	
PHÁT TRIỂN	Zipper Interactive
PHÁT HÀNH	Sony Computer Entertainment
THỂ LOẠI	Hành động
NGÀY PHÁT HÀNH	19/04/2011
TUỔI (ESRB)	Teen
HỆ MÁY	PS3



Những gì nhóm biệt động này thể hiện gợi cho người chơi nhớ đến các chiến công của bộ đội rừng Sác đánh kho xăng Nhà Bè năm nào.Trong vai chỉ huy Cullen Gray,bạn sẽ được tham chiến ở khu vực này cùng với 4 đồng đội,trong đó có 2 người quốc tịch Hàn Quốc,2 người quốc tịch Châu Âu. Nhiệm vụ của bạn là cùng dẫn dắt những đồng đội này ngăn chặn âm mưu của quân phiến loạn Naga.

Một trong các đồng đội ấn tượng nhất chính là nữ biệt kích bí danh 45. Cô nàng này thiện nghệ về lối chơi hành động bí mật khi màn đêm buông xuống như trong Splinter Cell. Màn hình khi đó hiển thị thanh ánh sáng và bóng tối. Khi mà nhận lệnh,để phá hủy ngầm những lô cốt và khí tài quân sự của phe NaGa. Người chơi trong vai 45 sẽ cảm nhận được chiến thuật hay của game khi mà tính toán đường đi,và hạ nhưng tay lính bắn tỉa trên các chốt gác trên cao,có tầm quan sát rộng và những chiêu áp sát hạ gục đối phương đẹp mắt. Hành động của 45 luôn phải giữ trong bí mật cao nhất.Mục chơi đơn với 14 nhiệm vụ chỉ khoảng 6 tiếng chơi có lẽ ngắn,nhưng bạn sẽ trải nghiệm được về đồ họa(chuyển nhuần nhuyễn khi di chuyển với thiết kế camera góc nhìn thứ 3 và khi nhắm bắn lại chuyển sang góc nhìn thứ 1.

Phần thiết kế camera thông minh, giúp bạn có được mọi góc nhìn đẹp,thuận tiện để hành động,dẫn dắt đồng đội, không có góc nhìn giới hạn trong game khiến mọi sự quan sát trở nên dễ dàng hơn.

Đồ họa game được dựng chi tiết với phần dựng hình nhân vật và đổ bóng trong game kể cả kết cấu hình ảnh, Socom 4 US Navy SEAL dẫn dắt bạn qua những vùng địa hình đa dạng: từ vùng đầm lầy rừng thiêng nước độc, những ngọn đồi núi chập chùng hiểm trở đến những thành phố tòa nhà chọc trời tan hoang đổ nát do nằm trong vùng chiến sự .

Âm thanh(bạn có thể phân biệt được âm thanh khi bắn tỉa,rõ và thật thế nào,nhạc nền của game trong những pha chiến đấu khiến bạn dễ dàng nghẹt thở vì giai điệu nhanh chậm và hồi hộp) đậm chất FPS.

Đối thủ máy A.I luôn xuất hiện với những vũ khí tối tân nhất và kết hợp với những tay lính bắn tỉa rải rác khắp nơi sẽ khiến bạn bối rối và phải tìm hướng giải quyết nhanh lẹ vì sự nguy hiểm và áp lực được tạo ra do những tay bắn tỉa này .Vì game mang tính chất phối hợp và chiến thuật cao,chỉ cần sơ sảy là bạn phải "xí", chơi lại. Cơ cấu điều khiển của game đối với 4 đồng đội cho thấy bạn cần hợp đồng với đồng đội. Cách chơi đầy sáng tạo và kịch tính của game sẽ khiến bạn,nhót tim nhiều lần. Phần chơi mạng của game cũng tỏa sáng không kém, với số người chơi được hỗ trợ lên đến 32 người cùng chơi trong một màn, và với số lượng màn chơi mạng khá "nhiều".

BỘ PHIM HOẠT HÌNH "BOM TẤN" CARS CỦA DISNEY VÀ PIXAR ĐÃ TỪNG THÀNH CÔNG RỰC RỠ NĂM 2006, TIẾP NỐI THÀNH CÔNG NÀY PHẦN 2 SẼ RA MẮT VÀO MÙA HÈ NÀY VÀ KÈM THEO ĐÓ LÀ MỘT PHIÊN BẢN GAME. SỰ TRỞ LẠI CỦA CARS 2 HỨA HẸN SẼ RẤT ẤN TƯỢNG BỞI SỰ KẾT HỢP GIỮA NÉT DUYÊN DÁNG Ở CÁC NHÂN VẬT CỦA PIXAR VÀ NHỮNG MÀN ĐUA XE NGỘ NGHĨNH.

Vương Quốc Xe Hơi 2

Tuy được chuyển thể từ bộ phim cùng tên, nhưng Cars 2 mang nhiều nội dung ngoài lề hơn cốt truyện. Mặc dù vậy, game vẫn mang những điểm đặc trưng của bộ phim. Bạn sẽ được đưa vào thế giới của những chiếc xe đua đã được "nhân cách hóa". Các diễn biến trong game xoay quanh tay đua "siêu sao" Lightning McQueen và bác xe tải Mater. Cả hai ra nước ngoài để tham gia vào những cuộc đua xe Grand Prix quốc tế nhằm tìm ra được chiếc xe nhanh nhất thế giới. Con đường đến với chức vô địch đầy những "ổ gà", cùng những khúc quanh nguy hiểm nhưng không thiếu bất ngờ vui nhộn khi vô tình Mater lao vào một cuộc phiêu lưu thú vị: trở thành điệp viên tình báo quốc tế.

Bạn sẽ được đưa vào trung tâm huấn luyện lớn Chrome, nơi mà bạn sẽ trở thành một điệp viên xe đẳng cấp thế giới trên đường đua. Người chơi sẽ tham gia những nhiệm vụ mô phỏng bằng cách sử dụng các kỹ thuật công nghệ cao để trốn tránh và làm chậm kẻ thù để có thể thắng những trận đua gay cấn.

Trong khóa huấn luyện bạn sẽ học những thứ cơ bản nhất như: nhảy cao, lết bánh,... cho đến những thứ phức tạp hơn mang tính chất biểu diễn như: đi lùi, đi xe hai bánh,... Dù những chiêu thức này mang tính hài hước nhưng đó là những kỹ năng không thể thiếu của một "điệp viên" siêu hạng. Đường đua giờ đây không phải là nơi để xem ai chạy nhanh hơn mà nó trở thành một "chiến trường".

Ngoài việc thu thập Nitro để tăng tốc chiếc xe, bạn còn có thể thu thập vũ khí để tiêu diệt hay gài bẫy xe đối phương. Chính vì thế, những thứ bạn học được trong khóa huấn luyện sẽ trở nên hữu ích hơn. Nếu đối phương đã chạy quá xa, thì bạn có thể vũ khí hãm tốc độ của chúng lại để chiếm ưu thế trên đương đua. Thú vị hơn, các loại cạm bẫy khá hữu ích, vì chỉ cần gài chúng ở giữa đường thì chắc rằng với vận tốc cao các xe phía sau sẽ không thể tránh được.

Diễn tiến trò chơi nhanh và sôi động. Bạn hãy tưởng tượng như đây là một giải NASCAR thực thụ nhưng những chiếc xe đua rất "cute" theo đúng kiểu

CARS 2

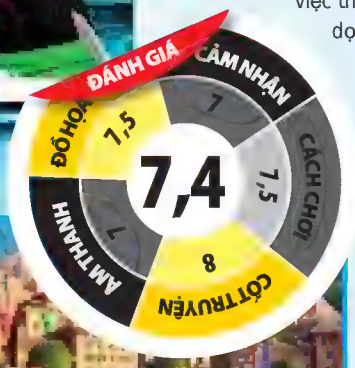
PHÁT TRIỂN	Avalanche Software (USA)
PHÁT HÀNH	Disney Interactive Studios
THỂ LOẠI	Đua xe
NGÀY PHÁT HÀNH	21/6/2011
TUỔI (ESRB)	Everyone
HỆ MÁY	PS3

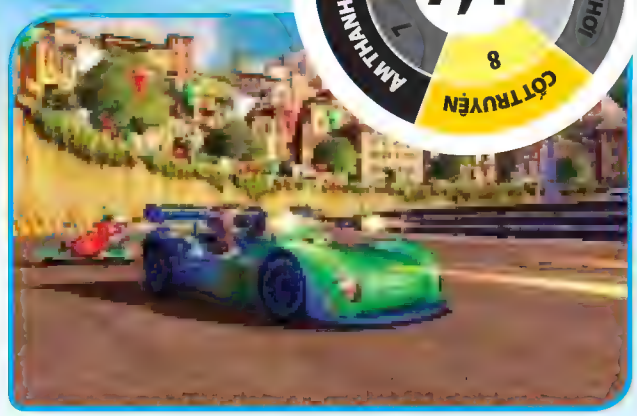
ƯU

- Đồ họa bắt mắt.
- Lối chơi đơn giản, thú vị.
- Phong cách biểu diễn hấp dẫn.
- Phù hợp với nhiều lứa tuổi.
- Cạnh tranh quyết liệt.

KHUYẾT

- Chưa có phần độ xe.





Do đó, trong cuộc chơi lúc nào bạn cũng phải tập trung dù cho đến phút cuối. Dĩ nhiên, bạn cũng có thể đặt những chiếc bẫy như vậy với các đối thủ khác. Việc đặt bẫy mang lại nhiều lợi thế nhưng cũng cần sự khéo léo. Vì bạn không thể dừng lại chọn vị trí được mà phải vừa chạy vừa gài bẫy, thế nên rất cần kinh nghiệm thật sự từ một "tay lái lụa". Mặt khác, bạn còn có thể tăng tốc nhờ khí nitro, thanh tăng tốc này được làm đầy từ việc thu nhặt các bình khí dọc đường. Còn nếu không bạn sẽ kiếm được chúng trong chặng đua bằng các pha lết bánh hay nhào lộn đẹp mắt. Trong suốt chặng đua người chơi còn có thể cho xe nhảy lên để dành các vật hay chộp lấy các bảng điểm thưởng được bố trí khắp nơi.

Có tổng cộng 25 chiếc xe nhưng ban đầu bạn chỉ có thể chơi một số xe nhất định, sau mở khóa bạn sẽ có thêm một vài chiếc xe mới. Bên cạnh đó bạn cũng có thể chiêm ngưỡng những địa danh nổi tiếng xuất hiện trong phim bao gồm: Tokyo, London, Italy và dĩ nhiên là có cả quê hương của Mater, thị trấn Radiator Spring.

Với chiếc xe Lighting McQueen ban đầu, bạn phải vượt qua nhiều cuộc đua hay thử thách để có thể giành điểm hay cúp sau mỗi màn đua. Ngoài ra, bạn sẽ có cơ hội tích lũy điểm cao hơn khi dành chiến thắng trong các sự kiện. Số điểm này sau đó sẽ được dùng để mở khóa các loại xe, mẫu xe, địa điểm và lộ trình mới.

Dù đồ họa được xây dựng khá đơn giản nhưng Car 2 nhưng màu sắc rất tươi tắn và hợp nhãn. Thêm vào đó là các màn chơi và chủng loại xe khá đa dạng kết hợp phần âm thanh ở mức khá khiến điểm số trò chơi được nâng cao thêm. Car 2 thật sự là một trò chơi phù hợp với nhiều lứa tuổi bởi lối chơi thú vị và dễ nắm bắt mà nó mang lại. Với sự kết hợp của Disney/Pixar và nhà phát triển game Avalanche Software, bạn sẽ vào vai các nhân vật trong bộ phim hoạt hình "bom tấn" trong mùa hè này và đi chinh phục mọi thử thách.

Trên PS3, Cars 2 hỗ trợ trợ 4 người cùng chơi trên một màn hình được chia nhỏ. Tuy nhiên, Cars 2 không hỗ trợ chơi trực tuyến.

QUỲNH ANH – QUỐC NAM

của Disney/ Pixar. Một trò chơi đua xe nhưng bạn không chỉ dành thời gian để chạy theo một lá cờ caro mà bạn sẽ chiến đấu thông qua 7 hình thức cạnh tranh: Arena, Race, Battle Race,Attack, Survivor, Hunter và Disruptor.

Đối thủ máy trong Car 2 có trình độ tương đối khá, nhất là khi chúng có vũ khí trong tay. Đôi lúc người chơi chỉ cách đích vài centimét nhưng vẫn không thể cán đích vì bị ngăn chặn bởi các xe khác.

UFC PERSONAL TRAINER THE ULTIMATE FITNESS SYSTEM & MICHAEL JACKSON THE EXPERIENCE

Bỏ ra hơn 2 triệu đồng mua game bản quyền từ cửa hàng Halo (TP.HCM), tôi chạy ngay về nhà để trải nghiệm UFC Personal Trainer: The Ultimate Fitness System và Michael Jackson the Experience.

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

Vì sao tôi lại chia sẻ câu chuyện về 2 tựa game cùng lúc? Đơn giản vì tôi test chúng ngay sau khi mua về. Và thỉnh thoảng có lẽ Thế Giới Game cũng cần "đổi gió", giới thiệu 2 tựa game chuyển động trong cùng 1 bài thay vì 2 bài riêng rẽ. Nhưng một lý do khác là thói quen giải trí PS3 của tôi gần đây khi rảnh rỗi cuối tuần: cứ mỗi lần vào tiệm PS3 là tôi phải xem một lúc 3-4 tựa mới về. Đầu tiên là nghiêm túc "ngồi thiền" với PES 11, sau đó khởi động nóng cùng Mortal Kombat 2011, kế tiếp là phiêu diêu cùng Guitar Hero Metallica (trên X360 cùng tiệm). Sau đó, nếu không có gì hay ho nữa thì về.

Vì thế lần này, sau khi mua game tôi không về nhà nữa mà tạt vào tiệm PS3 để chia sẻ trải nghiệm với lũ bạn hàng xóm trên UFC Personal Trainer: The Ultimate Fitness System (UFCS) và Michael Jackson the Experience (MJE). Dĩ nhiên, tôi vẫn phải về nhà để mang theo cái camera và tay cầm Move mà tiệm PS3 không có. (Nhưng họ có đủ bộ đàn trống của Rockband và Guitar Hero mà tôi chưa đủ tiền sắm).

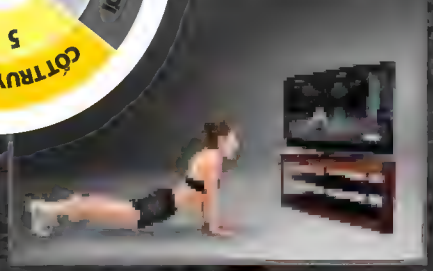
UFC PERSONAL TRAINER THE ULTIMATE FITNESS SYSTEM
Phát triển: Heavy Iron Studios
Phát hành: THQ
Thể loại: Thể thao
Ngày phát hành: 7/4/2011
ESRB: Everyone

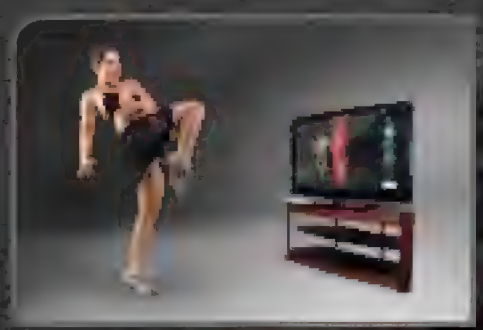
Đổ mồ hôi với UFCS

Chỉ có thể nói UFC Personal Trainer: The Ultimate Fitness System (UFCS) là tựa game khá "hầm hố". Bạn được tặng kèm một bao chân, khiến bạn trông chẳng khác gì một võ sĩ quyền Thái thực thụ. Tựa game này chính là một sân tập ảo cho những ai mơ ước tham bước lên võ đài võ thuật hỗn hợp (MMA).

Ngay từ vòng sơ tuyển, bạn đã phải vượt qua các bài tập kiểm tra trình độ - nghe chúng rất nghiêm trọng và bạn có thể bị từ chối nhận vào trung tâm đào tạo này bất cứ lúc nào. Nhưng đừng lo, đây chỉ là một trò chơi. Sau đó, bạn sẽ tập các bài rèn luyện đã được thiết kế sẵn với các huấn luyện viên như Mark Della Grotte, Greg Jackson hay Javier Mendez. Bạn có thể tập đấm, đá cùng với hướng dẫn viên, tập đá bao cát, đá lốp xe v.v. Dĩ nhiên, nếu bạn chơi ăn gian bằng cách đứng yên và chỉ nâng lên hạ xuống thiết bị Move thì bạn sẽ chẳng nhận được điều gì. Nhưng nếu chịu khó làm theo động tác như trong game, bạn sẽ phải vắt vải ba cái áo sũng mồ hôi là chuyện thường.

Không chỉ có vậy, nếu bạn có tham vọng và kiên nhẫn hơn nữa, UFCS còn có





mục huấn luyện dài hạn với các chương trình dài 30 đến 60 ngày để cường hóa hơn nữa sức mạnh của bạn.

Đối với hệ PS3, có lẽ bạn phải cần đến 2 cây Move mới có thể thực hiện đẹp các bài tập đấm bốc nhanh và đều từ 2 bên. UFCS thực sự là một sàn tập nghiêm túc và có lẽ niềm vui của bạn chính là tập luyện tại gia, với sư phụ người nước ngoài (đến từ THQ) và những giọt mồ hôi ướt áo giúp bạn giảm cân.

Dĩ nhiên, tôi chọn mua UFCS vì tôi thực sự muốn tập những bài tập như vậy và không muốn mất thời gian ra khỏi nhà. Với UFCS tôi có thể tự huấn luyện tại gia bất kỳ khi nào mong muốn.

UFCS là một game đáng mua. Chỉ chốc lát mà mồ hôi đã trào ra như suối. Thôi, đã đến lúc chuyển sang tựa game mới còn lại.

MICHAEL JACKSON THE EXPERIENCE
Phát triển: Ubisoft Montreal
Phát hành: Ubisoft
Thể loại: Âm Nhạc/Nhảy
Ngày phát hành: 12/4/2011
ESRB: Everyone 10+

Bất hủ cùng Michael Jackson!

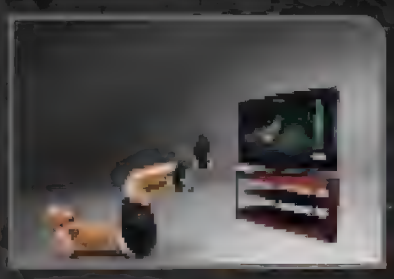
Chỉ cần bật đĩa Michael Jackson the Experience (MJE)lên là cả phòng game PS3 đều quay sang nhìn vào màn hình của tôi. Dĩ nhiên là bởi các bài hát của anh quà quen thuộc với mọi người. Trò chơi hỗ trợ cùng lúc 4 người trong vai ca sĩ hay vũ công. Bạn sẽ hát và nhảy để kiếm điểm và mở ra các video hướng dẫn nhảy múa theo kiểu Michael Jackson.

Bạn có thể đã có một thời nghêu ngao hát theo các bài hát của MJ nhưng tựa game này mang lại một trải nghiệm mới – hóa thân trở thành vũ công phong cách MJ.

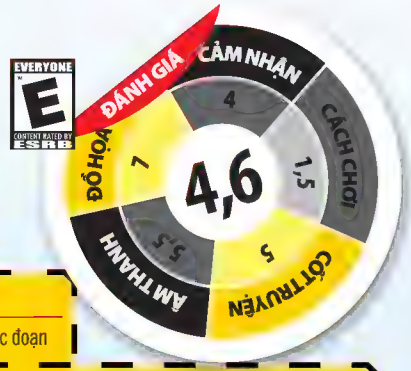
Tôi và người bạn thử bài đầu tiên Bad khá vui vẻ. Sau đó Thriller, rồi Heal the World. Cuối cùng, chúng tôi cười đến phát khóc vì bài Earth Song quá khó đối với vũ công vì trong game MJ ngồi xuống đất nhưng chúng tôi thì không thể làm lẽ bị loại trên sàn tiệm PS3 quá hiền.

Tuy MJ đã ra đi vĩnh viễn nhưng những bài hát của anh vẫn sống mãi, với những nội dung kêu gọi bảo vệ môi trường, chống nạn phân biệt chủng tộc cùng những bài hát bốc lửa, tràn đầy nhiệt huyết tuổi trẻ. Tựa game này đáng được lưu trữ bằng đĩa BluRay bản quyền bởi nó không chỉ chứa rất nhiều bài hát bất hủ của MJ mà bạn còn có thể biểu diễn và hát chung mỗi khi nghiền MJ. Tựa game âm nhạc – nhảy mang lại cho tôi cảm giác sảng khoái rất khác so với các tựa game âm nhạc và nhảy khác. Tuy mồ hôi chảy đều nhưng lại cảm giác vô cùng mát rượi!

YÊN KHÊ



TÊN GAME: Y T T
THỂ LOẠI: H
PHÁT HÀNH:
PHÁT TRIỂN:
NGÀY PHÁT HÀNH: 22/06/2011
ESRB (TUỔI):
HỆ MAY: PS3



ƯU

» Chất lượng hình ảnh và các đoạn phim tốt có đầu tư.

KHUYẾT

» Cách chơi đơn điệu mờ nhạt.
» Chưa khai thác tốt tay cầm PlayStation Move.
» Chất lượng âm thanh trung bình không tạo được ấn tượng mạnh.

ĐẸP LOẠN HẦU NHI

Tuy có dấu hiệu tuột dốc về chất lượng nhưng thương hiệu vàng Ape Escape năm nào của Sony vẫn tỏ ra khá thú vị!

Trong khi hầu hết các xê-ri game độc quyền do Sony nâng đỡ và đầu tư sản xuất như Uncharted, Ratchet & Clank, Resistance…đều có được chất lượng ổn định và dành được thiện cảm lẫn sự quan tâm của giới game thủ thì Ape Escape - dòng game platform lừng danh một thời của hãng lại có dấu hiệu tụt dốc không phanh nhiều phiên bản gần đây. PlayStation Move Ape Escape (PMAE) – phiên bản mới nhất của dòng game này cũng không tránh khỏi số phận trên do việc thiếu đầu tư chiều sâu về nội dung lẫn cách chơi.

Cốt truyện trong PMAE hầu như không khác biệt mấy so với các phiên bản Ape Escape trước đây. Bạn được nhận trọng trách tìm bắt những chú khỉ ngoài hành tinh nghịch ngợm để đưa chúng ra khỏi hành tinh Xanh sau khi chúng có ý định xâm lược và biến nơi đây thành nơi định cư mới của mình.

Nhằm khắc chế bọn khỉ lém lỉnh và rất thông minh này bạn sẽ được cung cấp cho bạn một bộ đồ nghề rất phong phú như vợt điện, ná bắn khỉ, quạt hút…Do hỗ trợ tay cầm cảm ứng chuyển động PlayStation Move nên việc sử dụng các dụng cụ này sẽ không khác gì mấy thực tế. Chẳng hạn như khi dùng ná bắn khỉ, quạt hút hồng tâm của các dụng cụ sẽ hoàn toàn phụ thuộc vào việc điều chỉnh PlayStation Move nên độ chính xác cao hơn rất nhiều so với việc sử dụng cần analog như trước đây. Ý tưởng là vậy nhưng khi hiện thực hóa Japan Studio – nơi đảm nhận việc thực hiện phiên bản Ape Escape này lại phạm phải rất nhiều thiếu sót.

Phải kể đến đầu tiên chính là độ nhạy của PlayStation Move còn rất nhiều hạn chế do nhà phát triển game chưa khai thác được tối đa nên việc người chơi thường gặp hiện tượng trễ nhịp mỗi khi thao tác một hành động của nhân vật chính xảy ra như cơm bữa. Chưa hết thay vì đi theo khuôn 3D Platformer cho phép người chơi tự tìm tòi khám phá các ngóc ngách từng màn chơi cũng như chủ động trong việc đuổi bắt các chú khỉ thì game lại được xây dựng theo phong cách của các game bắn hồng tâm Virtua Cop, Time Crisis…Việc này vô tình khiến người chơi bị thụ động, hụt hẫng rất nhiều đồng thời khiến nhịp game trở nên đơn điệu, nhàm chán hơn rất nhiều.

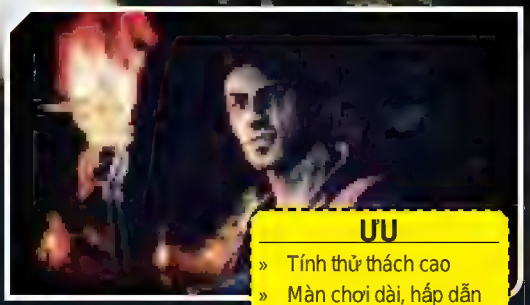
Niềm an ủi duy nhất cho các game thủ là các đoạn phim dẫn truyện và chất lượng đồ họa của game được xây dựng khá chỉnh chu.

NGỌC NHI

CHÌM TRONG BÓNG TỐI

Shadows of the DAMNED

SHADOW OF THE DAMNED LÀ MỘT DỰ ÁN QUY TỤ 3 ANH TÀI CỦA LÀNG GAME NHẬT: GOICHI SUDA (SUDA 51) - CHỦ TỊCH CỦA STUDIO GAME GRASSHOPPER VÀ LÀ ĐẠO ĐIỄN CỦA CÁC TỰA GAME NHƯ BLOOD +, KILLER7, NO MORE HEROES; SHINJI MIKAMI – MỘT NHÀ LÀM GAME NỔI DANH VỚI CÁCH SIÊU PHẨM RESIDENT EVIL 4 VANQUISH, SÊ-RI DINO CRISIS VÀ AKIRA YAMAOKA - NHẠC SĨ THỔI HỒN CHO NHỮNG BẢN NHẠC TRONG SÊ-RI SILENT HILL.



SHADOW OF THE DAMNED

PHÁT TRIỂN	Grasshopper
PHÁT HÀNH	Electronic Arts
THỂ LOẠI	Hành động
NGÀY PHÁT HÀNH	21/6/2011
TUỔI (ESRB)	Mature
HỆ MÁY	PS3

ƯU
- Tính thử thách cao
- Màn chơi dài, hấp dẫn

KHUYẾT
- Chuyển động đôi chỗ bị cứng

Cốt truyện Shadows of the damned được lấy cảm hứng từ tác phẩm của Franz Kafk kể về cuộc phiêu lưu của Garcia Hotspur. Nguyên nhân bắt nguồn từ việc bạn gái của Garcia bị quỷ dữ bắt cóc, và người hùng của game quyết định thực hiện chuyến hành trình xuống địa ngục để giải cứu người yêu của mình. Một mô tuýp khá quen thuộc tương tự với Dante's Inferno, nhưng dưới bàn tay của các nhà làm game tài năng, trò chơi có sức hút lạ kỳ. Nhân vật chính bị mắc kẹt giữa cảm giác của thế giới thực tại và quá khứ về người yêu của mình. Game nhấn mạnh yếu tố tâm lý của con người về nỗi sợ và sự ám ảnh, dưới góc nhìn của nhân vật chính, mà qua đó nhà phát triển đã truyền tải về sự thay đổi của con người khi đối diện với nỗi sợ hãi của chính mình.

Trò chơi này thể hiện dưới góc nhìn bắn súng người thứ 3. Ngoài ra, tính năng xoay 180 độ giúp bạn linh hoạt hơn trong những trận đấu trùm hoặc các tình huống nguy cấp. Trên hành trình chiến đấu với kẻ thù, nhân vật chính Garcia Hotspur nhận được sự trợ giúp của một người bạn đồng hành có tên Johnson. Đây là nhân vật đặc biệt có khả năng hóa thân thành vũ khí như súng lục Boner, súng máy Teether, shotgun Monocussioner. Johnson còn có thể hóa thành bó đuốc soi đường và xe máy phân khối lớn để giúp Hotspur di chuyển.

Đối thủ của bạn không những rất dai mà còn rất tinh ranh. Dọc đường đi sẽ có hàng loạt con quỷ giả dạng có bạn gái của Garcia. Chúng thoắt ẩn, thoắt hiện khắp nơi và áp sát bạn bất cứ lúc nào. Sau khi tiêu diệt lũ quỷ, bạn hãy thu thập các loại đá quý để nâng cấp vũ khí cho những màn đấu trùm. Các trận chiến rất kịch tính và diễn ra nhiều hiệp. Sẽ có rất nhiều tình huống xảy ra mà bạn không thể lường trước được.

Đồ họa trong game đã rất cố gắng để thể hiện cái gọi là địa ngục. Nhưng hình ảnh các nhân vật chỉ dừng ở mức trung bình. Những bản nhạc do nhạc sĩ Akira Yamaoka đảm trách cũng khiến cho trò chơi hấp dẫn hơn.

Trước khi tựa game xuất hiện, nhiều ý kiến cho rằng Shadows of the Damned chịu ảnh hưởng phong cách của Resident Evil. Nhưng nhà sản xuất đã chứng minh rằng Shadows of the Damned là một tựa game hành động mới lạ mà bạn chưa từng gặp trước đây.

DUY MINH

Phát triển: Tecmo Koei
Phát hành: Namco Bandai Games
Thể loại:
Ngày phát hành: 28/6/2011
ESRB: Teen

DYNASTY WARRIORS GUNDAM 3

SIÊU RÔ-BỐ TRANH HÙNG

DÒNG GAME DYNASTY WARRIORS SAU NHIỀU NĂM VẪN TRUNG THÀNH VỚI PHONG CÁCH TRUYỀN THỐNG: ĐIỀU KHIỂN MỘT ANH HÙNG BON THƯƠNG BỘC MÃ CHỐNG LẠI HÀNG VẠN QUÂN ĐỊCH BẰNG NHỮNG CHIÊU THỨC BẾP MẮT BỒNG THỜI SỬ DỤNG CÁC VẬT PHẨM CÓ SẴN TRONG MÀN CHƠI.

Phong cách này đã tạo nên thương hiệu cho dòng game của Tecmo Koei, tuy nhiên để tránh sự nhàm chán, hãng đã có sự kết hợp thú vị với Bandai Namco để đem đến người chơi dòng game mới có tên Dynasty Warrirors: Gundam. Hai phiên bản đầu tiên của dòng game mới này tuy không quá hấp dẫn nhưng đã để lại ấn tượng khá tốt. Ở phiên bản Dynasty Warriors: Gundam 3, một lần nữa bạn sẽ vào vai những chiến binh rô-bô Gundam và chiến đấu với hàng loạt kẻ thù trên mặt trận, với các loại vũ khí tối tân quen thuộc. Tuy nhiên, điểm mới của phiên bản này là nó sẽ không quá lặp lại trong lối chơi, do càng đi sâu vào game và hạ gục những tên "trùm" nhất định, bạn sẽ mở khóa nhiều chiến binh Gundam hơn, các loại vật phẩm và vũ khí mới...

Một điều đáng lưu ý là với Dynasty Warriors: Gundam 3 (DWG3), bạn cần phải là fan của dòng game và cả dòng anime Gundam để có thể thực sự cảm nhận được hết nét hấp dẫn trong cốt truyện và lối chơi của phiên bản này. Cốt truyện của DWG3 gắn liền với cốt truyện của bộ anime Gundam, đồng thời một số diễn viên lồng tiếng của phim cũng xuất hiện với vai trò này trong game. Nếu chưa phải là fan của Gundam, bạn sẽ cảm giác hơi khó hiểu một chút về cốt truyện lẫn những xung đột giữa các phe trong game, tuy nhiên với DWG3 thì yếu tố cốt truyện không nhất thiết cần được khai thác kỹ, lối chơi hành động của game vẫn được chú trọng nhiều hơn. Các pha cận chiến dũng mãnh, các tuyệt chiêu liên hoàn (combo) và tuyệt chiêu dạng "Musou" có thể giúp nhân vật của bạn hạ gục cùng lúc nhiều rô-bô khác trên chiến trường. Đây mới chính là điểm hấp dẫn nhất của DWG3.

Để tránh sự nhàm chán, các tuyệt chiêu của các Gundam trong DWG3 cũng khá đa dạng: sử dụng năng lượng laser bao quanh để tiêu diệt hàng loạt những robot đứng gần khi cận chiến, hoặc bắn tia plasma lớn có thể thiêu cháy các rô-bô đối phương trong một bán kính nhất định. Yếu tố chiến đấu trong DWG3 còn được mở rộng ở việc bạn có thể kêu gọi hỗ trợ từ một Gundam đồng minh khi bị bao vây hoặc kẻ thù quá mạnh mà bạn không chống đỡ nổi. DWG3 còn tích hợp thêm lối chơi coop nội bộ lẫn online, cho phép bạn và người chơi khác cùng tham gia chiến đấu với nhau trong 15 nhiệm vụ nhất định, tiêu diệt các tên rô-bô "trùm" và phe phái của chúng. Độ khó của DWG3 cũng khá thử thách ngay từ những nhiệm vụ đầu tiên, nhưng do có tính năng chơi phối hợp (co-op) nên trò chơi cũng tương đối cân bằng, không khiến bạn quá nản lòng khi phải chiến đấu với các robot đối thủ tràn ngập trên chiến trường.

Bên cạnh lối chơi chiến đấu và co-op nói trên, DWG3 còn có thêm hệ thống tùy biến và nâng cấp Gundam giúp bạn trang bị và chỉnh sửa các robot của mình

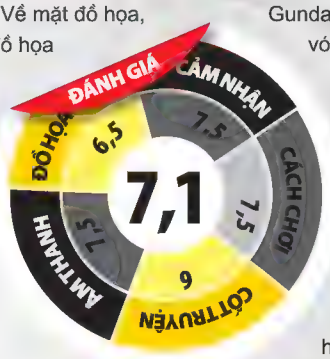
ƯU ĐIỂM:

Lối chơi hành động nhanh, hấp dẫn.
Hệ thống nâng cấp mới mẻ.
Nhạc nền lôi cuốn.

KHUYẾN ĐIỂM:

Chưa có cải tiến đáng kể.
Đồ họa bị lỗi nhân vật, cảnh nền chưa chi tiết.

mạnh mẽ hơn và đa nhiệm hơn. Bạn có thể nâng cấp vũ khí của Gundam để có thể đối phó với những đối thủ có giáp trụ mạnh hơn ở những vòng sau. Tuy không quá sâu sắc, nhưng hệ thống nâng cấp robot này của DWG3 cũng giúp ích được khá nhiều người chơi trong những màn chơi về sau. Về mặt đồ họa, DWG3 sử dụng cơ chế đồ họa "cel-shading" dạng phim hoạt hình anime, giúp tạo được cảm giác gần gũi với các fan của dòng game cũng như hiệu ứng chiến đấu, cháy nổ hoành tráng và đẹp mắt. Tuy nhiên, một số lỗi về đồ họa khá dễ nhận thấy là các rô-bô đối phương hay "biến mất" và "tái xuất" liên tục, các cảnh phía xa được làm khá sơ sài và không chi tiết. Bản đồ của DWG3 tuy giúp bạn định hướng nhưng tỷ lệ cự ly không chính xác lắm, bạn phải di chuyển rất xa để có thể đến một điểm nhìn rất gần trên bản đồ. Tuy nhiên, việc tìm đường không phải là vấn đề chính của DWG3, trên đường đi bạn phải đối đầu với khá nhiều đối thủ và sẽ nhanh chóng quên đi đoạn đường dài mà mình cần phải trải qua.Về mặt âm thanh, phần lồng tiếng của DWG3 tương đối tốt với dàn diễn viên quen thuộc từ anime. Hiệu ứng âm thanh trong cuộc chiến giữa các robot thể hiện khá tốt, và cả bản nhạc nền rock cũng cực kì thu hút khi chiến đấu.



Nhìn chung, Dynasty Warriors: Gundam 3 có khá nhiều cải tiến so với hai phiên bản trước, nhất là ở hệ thống nâng cấp, nhưng nhìn chung vẫn chưa đáng kể so với kỳ vọng của người hâm mộ. Điểm hấp dẫn nhất của trò chơi vẫn nằm trong yếu tố chiến đấu với hàng loạt rô-bô đối thủ cùng những tuyệt chiêu đẹp mắt hoành tráng. Một số thiếu sót có thể nhận thấy là đồ họa của game chưa được trau chuốt lắm, và về sau lối chơi cũng chưa có những cao trào nhất định ngoài việc chiến đấu và đánh trùm. Tuy nhiên, nếu là fan của Gundam cũng như dòng game Dynasty Warriors, bạn có thể tận hưởng những cuộc chiến trong Dynasty Warriors: Gundam 3 hấp dẫn. Còn nếu không phải là fan của Gundam, đây cũng vẫn là trò chơi bạn nên thử qua.

CẨM TÚ

TÊN GAME: CALL OF JUAREZ: THE CARTEL
PHÁT HÀNH: UBISOFT
PHÁT TRIỂN: Techland
THỂ LOẠI: FPS
NGÀY PHÁT HÀNH: 19/07/2011
TUỔI (ESRB): M
HỆ MÁY: Xbox 360, PS3, PC

CALL OF JUAREZ THE CARTEL

TRẬT TỰ MIỀN ĐẤT MỚI

Lẽ ra dòng game Call of Juarez sẽ còn tiến xa hơn nữa nếu như nhà phát triển không tung ra phiên bản thứ 3 mang tên Call of Juarez: The Cartel. Với phiên bản này, Techland đã mang đến một cú "sốc" khi trò chơi thật sự là một thảm hại.

Với phong cách bắn súng đặc trưng miền Viễn Tây cùng cốt truyện gây cấn đầy tính nhân văn, tựa game Call of Juarez hoàn toàn chinh phục người hâm mộ ngay khi ra mắt. Xây dựng hẳn một tuyến nhân vật đầy cá tính và có chiều sâu cùng với lối chơi sang tạo, sự thành công là điều hiển nhiên với phiên bản một. Sang đến phiên bản 2, các nhà làm game đã tiếp tục nâng tựa game lên một tầm cao mới khi tiếp tục xoay quanh tuyến nhân vật cũ nhưng với lối chơi được cải tiến và đồ hoạ được nâng cao. Sự thành công đó chính là nổ lực của nhà phát triển Techland khi biến bối cảnh Miền Viễn Tây Hoa Kỳ - vốn khó cạnh tranh với những bối cảnh giả tưởng (Halo, Killzone) hoặc đề tài Thế chiến thứ Hai (Medal of Honor, Call of Duty), thành một sân chơi hấp dẫn cho những ai đam mê thể loại FPS.

QUA RỒI THỜI KHAI PHÁ

Call of Juarez: The Cartel (TC) xây dựng lại hoàn toàn cấu trúc ban đầu đã làm nên thành công của game từ bối cảnh thời khai phá miền Viễn Tây, trò chơi chuyển hẳn sang bối cảnh hiện đại. Câu chuyện về Mc Call xa xưa cũng chuyển sang một tay cớm dân chơi mới cũng tên Mc Call cùng hai đồng sự đến từ FBI (cục điều tra Liên Bang Mỹ) và DEA (cục chống ma tuý Mỹ). Từ đây trò chơi xây dựng một cốt truyện hoàn toàn xa lạ: cuộc chiến chống các băng đảng và ma tuý. Càng đi sâu vào game người chơi như xem một phim hình sự kiểu Training Day và Brooklyn's Finest của đạo diễn Antoine Fuqua khi người chơi như nhìn thấy được mặt tối đằng sau cuộc sống của các cảnh sát Mỹ. Câu chuyện của trò chơi xoay quanh phi vụ chống băng tội phạm ma tuý Cartel vốn ngày càng khuếch trương ở Los

Angeles và vùng biên giới Mexico. Ben McCall, một cựu quân nhân, và là một điều tra viên của LAPD (cảnh sát Los Angeles), trở về sau chiến tranh với hàng loạt biến cố, McCall sống bất cần đời, và trở thành một tay chơi có hạng. Với tính cách ngang tàng, và hành động khá nhẫn tâm Ben McCall hoàn toàn là một bản sao của Ray McCall của 2 phiên bản Call of Juarez trước. Khác với McCall, Eddie Guerra lại đến từ DEA (cục phòng chống Ma Tuý), Eddie là một trong những nhân chứng may mắn sống sót trong vụ ám sát một lãnh đạo của DEA, Eddie bề ngoài là một nhân viên gương mẫu thế nhưng lại là một tay nghiện cờ bạc nợ nần chồng chất. Eddie là mẫu nhân vật cơ hội, luôn luôn kiếm chác sau lưng đồng đội của mình. Cuối cùng, nhân vật nữ của game Kimberly Evans đến từ FBI, ngoài xuất sắc trong chuyên môn, Kim lại phải luôn canh chừng em trai mình khỏi bọn tội phạm, Kim luôn là người che giấu tội ác của em mình. Cả ba nhân vật, cả ba tính cách, kỹ năng và đời tư khác nhau sẽ là ba lựa chọn cho người chơi trong cuộc chiến chống lại Cartel. Người chơi sẽ lần đầu cảm nhận một câu chuyện game theo ba hướng nhìn hoàn toàn khác. Một điều mới lạ ở dòng game bắn súng.

ƯU
» Cốt truyện mới, hấp dẫn

KHUYẾT
» Cách chơi hơi tuyến tính
» Hình ảnh, âm thanh kém

CHƠI PHỐI HỢP: CÓ HAY, CÓ DỞ

Khác với hai phiên bản trước, TC trình làng một lối chơi phối hợp (co-op) khá đặc biệt. Người chơi có thể chơi cùng với người khác hoặc với máy để hoàn tất phần chơi chiến dịch. Phong cách mới lạ tưởng chừng làm trò chơi trở nên thú vị nhưng chính việc thiết kế như thế đã làm trò chơi trở nên tệ hại. Các nhà làm game đã quá cố gắng lồng tính cách nhân vật vào trong game, những câu chuyện của mỗi nhân vật vô tình làm giảm tính xuyên suốt của game và nhịp chiến đấu của những nhân vật khác, một điều khá tối kỵ với một game co-op bởi lẽ nó cũng giống như "kéo hình" xưa kia ở những game Coop 2D. Chưa kể việc thiết kế game gặp vấn đề khi các nhân vật do máy điều khiển, ngờ nghệch đến khó tin nhưng đôi khi lại quá xuất thần đến không cần thiết. Đôi chỗ bạn cần đủ ba nhân vật để có thể tiếp tục đi tiếp thì đột nhiên một nhân vật biến mất hẳn do bị "kẹt" ở một nơi nào đó ở phía sau. Chưa kể đôi khi bạn muốn thực hiện nhiệm vụ riêng để tăng điểm kinh nghiệm nhưng các nhân vật máy thì luôn kè kè sát bên ngăn cản bạn làm điều đó. Tệ hại nhất ở game là hệ thống lên cấp để mở khoá vũ khí mới! Quả thật việc lên cấp hoàn toàn vô dụng bởi vũ khí và đạn dược của game hoàn toàn có thể được cung ứng từ việc rơi rớt của kẻ thù. Chưa kể để lên cấp, người chơi cần phải kiếm điểm kinh nghiệm nhưng lại không được thiết kế để có được từ quá trình chiến đấu, mà chỉ được thu thập qua các nhiệm vụ phụ của từng nhân vật.

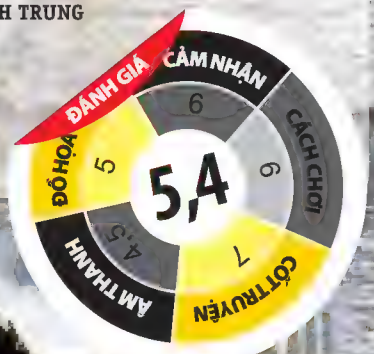
Các màn chơi trong game hầu như chỉ có chạy và bắn một cách vô dụng bởi lẽ cảm giác bắn súng của game hết sức thô thiển và giả tạo. Chưa kể việc thiết kế màn chơi cực kỳ tuyến tính, người chơi phải hành động dựa vào một sự sắp đặt hoàn toàn, thậm chí để sót dù là một kẻ thù người chơi cũng đừng hòng đi tiếp. Nếu chỉ như vậy, TC hoàn toàn có thể được chấp nhận được, nhưng TC lại sở hữu quá nhiều bug (lỗi) khiến cho game trở nên một thảm hoạ với người chơi. Người chơi không thể đi tiếp bởi một kẻ thù bị kẹt giữa bức tường hoàn toàn không thể bị tiêu diệt hoặc đang đi vô tình nhân vật bị kẹt dưới mặt đất một cách khó hiểu. Càng chơi càng phát hiện toàn là những lỗi ngớ ngẩn. TC thực sự là một sản phẩm kém chất lượng nhất từ trước đến nay của Ubisoft.

HÌNH TỆ, ÂM TẠM

Nếu như hai phiên bản trước có đồ hoạ tốt đáng ngạc nhiên khi mang đến phong cảnh Viễn Tây hùng vĩ và hoành tráng bao nhiêu thì TC lại thể hiện một bộ mặt đồ hoạ tồi bấy nhiêu. Từ mô hình nhân vật cứng ngắt và vô cảm cho đến các đồ vật trong game đều hết sức sơ sài, những khẩu súng hiện đại (nhân vật chính của thể loại game bắn súng) được thể hiện cẩu thả đến mức khó tin. Thậm chí một vài game thủ còn cảm thấy TC có đồ hoạ đáng để chạy trên hệ máy PS2 hay Xbox cũ thay vì PS3, Xbox 360 và dàn PC hiện đại hiện nay. Cảnh nền là một trong những ấn tượng xấu nhất mà TC mang lại, những toà nhà chọc trời ở Los Angeles, khu rừng ngoại ô hay những khu phố ổ chuột được thực hiện dường như cho có, chúng hoàn toàn thiếu bề mặt vân hay những hiệu ứng cần thiết để tô điểm cho độ thực cần có ở một game bắn súng. Phần âm thanh của game, mặc dù được cứu vớt bởi chất giọng khá tự nhiên của các diễn viên lồng tiếng cũng không thể thể hiện là một điểm sáng duy nhất của game bởi hầu hết các âm thanh còn lại như tiếng súng và các âm thanh ngoại cảnh đều hết sức giả tạo.

Những tưởng sau hai tựa game Call of Juarez, Techland sẽ làm hết sức mình để vươn lên tầm cao mới với TC, nhưng ngược lại, TC đã làm sụp đổ mọi thứ mà hãng game Ba Lan này tạo dựng. Có thể nói sau TC, phải rất lâu sau giới game mới thể quên đi sự kinh hoàng mà nhắc đến chữ Call of Juarez lần nữa.

CHÁNH TRUNG



TÊN GAME: THE SMURFS DANCE PARTY
THỂ LOẠI: Âm nhạc
PHÁT HÀNH: Ubisoft
PHÁT TRIỂN: Land Ho!
NGÀY PHÁT HÀNH: 19/07/2011
ESRB (TUỔI): Everyone
HỆ MÁY: Wii

VŨ HỘI "XÌ TRUM"

Tuy không phải là game âm nhạc xuất sắc nhưng The Smurfs Dance Party vẫn tạo được thiện cảm tốt với các game thủ bởi chất lượng âm nhạc tốt, cách chơi ổn và các tình huống minh họa hài hước, vui nhộn!

ƯU
- Giai điệu sôi động hấp dẫn.
- Hình ảnh vui nhộn

KHUYẾT
- Cách chơi chưa đột phá.
- Phần chơi mạng chỉ dừng ở sân chơi offline.

Trong khi bộ phim The Smurfs (Xì Trum) đang gây sốt tại các rạp chiếu phim thì trò chơi The Smurfs Dance Party (TSDP) ăn theo bộ phim này do đại gia trong làng game đến từ kinh đô ánh sáng (Paris, Pháp) – Ubisoft cũng được ra mắt các game thủ trên Wii trung tuần tháng 7 qua.

Như tên gọi của mình chủ đạo trong cách chơi của TSDP chính là những vũ điệu bằng tay mà người chơi phải thể hiện cùng với Wii Remote theo đúng những gì mà nhân vật trên màn hình chơi thể hiện. Ví như dùng tay ngoe nguẩy như sắp niệm phép theo lão phù thủy Gà Mên hoặc đánh tay nhẹ nhàng tựa như các diễn viên múa theo nàng Xì Trum điệu đà Smurfette.

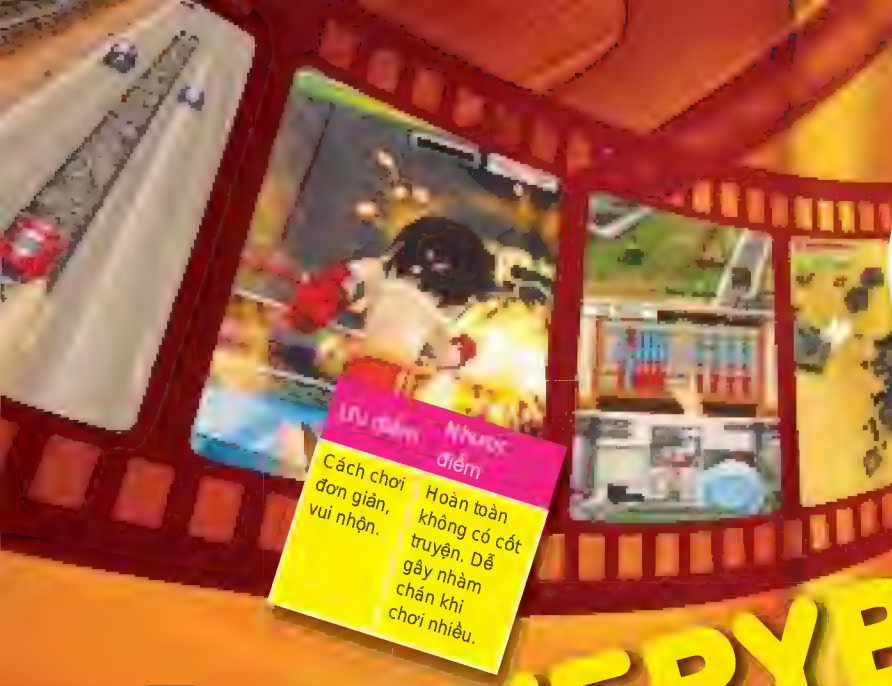
Dù tất cả các động tác này đều có thể hoàn toàn thực hiện bằng tay nhưng điểm hấp dẫn của trò chơi này chính là thuyết phục được người tham gia không khỏi lắc lư, nhún nhẩy toàn thân bởi các bản nhạc trong game có tiết tấu rất sôi động và hấp dẫn. Chẳng hạn như những giai điệu vui nhộn quen thuộc của "Who Let The Smurfs Out ?" vốn cải biên từ "Who Let The Dogs Out ?" của ban nhạc Baha Men hay những ca từ mạnh mẽ trong ca khúc từng góp nên tên tuổi của nữ danh ca người Mĩ Katy Perry - One of the Boys.

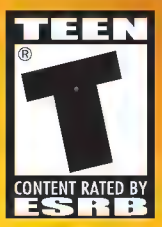
Dựa vào tiết tấu mỗi bản nhạc người chơi sẽ phải thể hiện theo những vũ điệu hoàn toàn khác biệt. Việc này khiến game có sức lôi cuốn và hấp dẫn người chơi ngay lần đầu tiếp xúc. Các động tác của bạn sẽ được máy ghi nhận và đánh giá theo từng thang điểm khác nhau. Căn cứ vào đây người chơi có thể so sánh dễ dàng trình độ của mình với các bạn chơi khác ở mục chơi mạng.

Song song với phần âm nhạc được đảm bảo bởi những bản nhạc chất lượng đến từ các nghệ sĩ thành danh. Chất lượng hình ảnh của TSDP tuy không thật sự xuất sắc, trau chuốt nhiều nhưng tạo được thiện cảm với người chơi nhờ lấy hình ảnh thực của các diễn viên từ phim ra với cách xây dựng tình huống , các động tác và khuôn mặt họ thể hiện đều rất vui nhộn hài hước.

Dù không hoàn hảo tuyệt đối nhưng TSDP vẫn là game âm nhạc có giá trị tinh thần và tính giải trí cao mà bạn có thể làm quà tặng cho các em nhỏ hoặc thưởng thức cùng người thân, bạn bè sau những giờ làm việc căng thẳng.

MINH HẰNG





Ưu điểm	Nhược điểm
Cách chơi đơn giản, vui nhộn.	Hoàn toàn không có cốt truyện. Dễ gây nhàm chán khi chơi nhiều.

EVERYBODY'S STRESS BUSTER!

Xì- trét ơi, chào mi!

Đừng mong bất cứ điều gì hấp dẫn ở cốt truyện hay sự gay cấn ở thể loại game này, Everybody's Stress Buster chỉ dành cho những ai thích sự giải trí nhẹ nhàng và đặc biệt thú vị đối với những người đang muốn "đập phá" một cái gì đó để giải tỏa những căng thẳng thường ngày.

Everybody's Stress Buster bao gồm 12 trò chơi nhỏ (game mini) bên trong, có thể chia thành những thể loại khác nhau như giải trí nhẹ nhàng, nhanh tay nhanh mắt, trêu chọc và đập phá dựa trên cách chơi của từng game. Ban đầu, Everybody's Stress Buster chỉ có sẵn 6 game mini để lựa chọn và người chơi buộc phải sưu tầm các vật phẩm trong suốt quá trình chơi để có thể mở khóa các mini-game khác.

Điều đáng nói nhất của Everybody's Stress Buster chính là trong bản thân mỗi game mini đều chứa đựng những yếu tố giúp mỗi người có thể bật lên những tràng cười sảng khoái và giải tỏa được sự căng thẳng của mình. Ví dụ như trong game có tựa đề "Cleaning", bạn sẽ đóng vai một chú rô bốt với chiếc máy hút bụi trong tay và dọn dẹp nhà cửa (vốn bẩn không khác gì một bãi rác) của những nhân vật như anh công chức nhà nước, gã nhà thơ hoặc ông họa sĩ... Cách chơi đơn giản tưởng như không có gì cuốn hút, nhưng thực chất, cái lí "bạn sẽ thấy nhẹ lòng hơn một khi dẹp được đống hỗn tạp nào đó" dường như được phát huy tối đa tác dụng. Một số mini-game còn lại thuộc thể loại giải trí nhẹ nhàng như "Homerun" - game bóng chày, "Book Arranging" - Xếp sách, "Racing" - Đua xe, "Pulling" - Nhổ củ cải đều đặt tiêu chí dễ chơi, vui nhộn lên hàng đầu và nhiệm vụ duy nhất của người chơi chính là ghi được càng nhiều điểm càng tốt để mỗi lần chơi đều có thể vượt lên chính mình.

Có lẽ điểm thú vị nhất trong Everybody's Stress Buster chính là các mini-game thuộc thể loại đập phá. Hóa thân vào chàng "Hiệp sĩ lọ muối" trong game "Vegatable Cutting", người chơi sẽ phải đập tan hàng ngàn quân đoàn trái cây xuất hiện liên tu bất tận với các loại vũ khí như dao gọt trái cây, dĩa hoặc chảo; đóng vai anh võ sĩ trong game "Karate", người chơi sẽ có dịp được "chặt gạch" y chang những màn biểu diễn kungfu trên phim; hoặc trở thành một cầu thủ bóng đá trong "Striker" để có dịp được đá vỡ cửa kính, húc gãy cột điện và volley lủng tường nhà hàng xóm càng nhiều càng tốt.

Thể loại game trêu chọc cũng có khả năng chọc cười người chơi không kém. Trong mini-game "Pie Throwing", bạn sẽ trở thành một gã nhân viên văn phòng phá phách và chọi bánh kem vào mặt những nhân vật xuất hiện trên màn hình - y hệt như trò đập chuột của game thùng. Thứ đáng nói là những nhân vật bị chọi bánh này đều là nguyên nhân dễ gây stress nhất nơi công sở - tỉ dụ như gã sếp hói đầu lắm lời, mà kế toán sớm nắng chiều mưa, tên đồng nghiệp hay soi mói hoặc cô thư ký bị bệnh "tưởng" mình là "cái rốn của vũ trụ"... Thế mới đã!

Ngoài ra, âm nhạc và đồ họa của Everybody's Stress Buster dừng ở mức chấp nhận được. Game sử dụng kiểu thiết kế nhân vật "đầu to, mình teo" nhằm mang lại thêm sự vui nhộn cho người chơi.

PHU TỤ

Everybody's Stress Buster	
Thể loại	Platform
Phát triển	Ciap Hanz
Phát hành	SCEI
Ngày phát hành	22/12/2010
ESRB (Tuổi)	12+
Hệ máy	PSP

TÊN GAME: DUNGEON DEFENDERS: FIRST WAVE
THỂ LOẠI: Nhập vai
PHÁT HÀNH: SCEI
PHÁT TRIỂN: Matrix Software SCE Japan Studio
NGÀY PHÁT HÀNH: 10/6/2011
ESRB (TUỔI): Teen
HỆ MÁY: PSP

Cội Nguồn Hiệp Sĩ Trắng

White Knight Chronicles: Origins (WKC) tuy cơ bản vẫn giữ nguyên những điểm mạnh của tựa game gốc trên PS3, nhưng vẫn có một số thay đổi nhằm phù hợp với nền tảng của PSP.

WKC vốn là một serie game nhập vai ra đời từ năm 2008 và đã hứng nhiều lời khen chê lẫn lộn từ các gamer. Một vài người xem WKC như một tựa game không thể thiếu trong danh sách các game đáng chơi nhất của mình, một số khác lại chẳng nhận thấy sự hấp dẫn của nó. Nhưng sự thật thì WKC có cái hay của riêng nó khi kết hợp yếu tố nhập vai truyền thống, đan xen với chất hành động và khả năng hỗ trợ trực tuyến rất tốt.

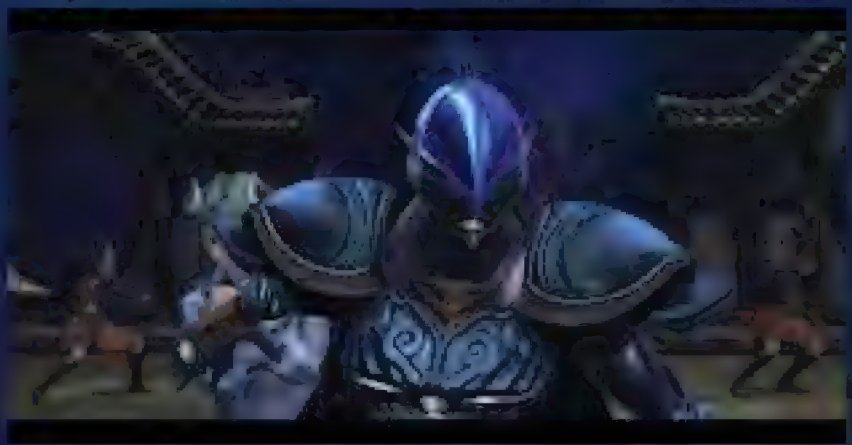
WKC: Origins đưa người chơi trở lại thời điểm 10.000 năm trước so với bối cảnh của tựa game gốc, nơi thế giới trở thành bãi chiến trường của 2 đế chế Yshrenian Empire và Athwani Mage Kingdom. Cuộc giao tranh khốc liệt trải dài hàng thế kỷ này chính là cuộc chiến Dogma mà người chơi biết đến trong tựa game gốc trên PS3.

Trong WKC: Origins, nhân vật chính không phải là Hiệp sĩ Trắng (White Knight). Ngược lại, White Knight và đế chế Yshrenian Empire lại được mô tả như một thế lực đã biến thế giới thành địa ngục chết chóc, và chỉ còn lại vương quốc Athwani Mage Kingdom - nơi xuất thân của nhân vật chính trong tựa game - là thành trì cuối cùng ngăn cản sức mạnh của bóng tối.

Trong WKC: Origins, người chơi có khả năng tùy chỉnh cho nhân vật của mình khá phong phú, từ dáng người, gương mặt, màu tóc, tính cách… cho đến giọng nói. Cuộc phiêu lưu của WKC: Origins bắt đầu khi White Knight dẫn đầu một cuộc vây ráp thành Xamgard của phe Athwani Mage Kingdom. Xamgard là một vị trí chiến lược khá quan trọng và đã nhanh chóng sụp đổ trước sức mạnh thần thánh của White Knight. Tuy nhiên, khi những mảng tường của Xamgard đổ ập xuống, chính là lúc xuất thế một anh hùng có khả năng xoay chuyển tình thế của cuộc chiến. Người đó chính là bạn.

Ngay từ những giây phút đầu tiên của WKC: Origins, bản chất của một game nhập vai thể hiện rõ khi bạn được lựa chọn tháo chạy ngay khi vừa "nghe tiếng gió" của Hiệp sĩ Trắng, hay trở thành tên anh hùng rơm không biết tự lượng sức mình. Nhưng dù gì đi nữa, bạn cũng sẽ trải qua một tình huống hút chết và tình dây trong đại bản doanh của Mobile Corps, một nhóm thương nhân chuyên thực hiện những phi vụ đánh thuê trên khắp lục địa trong WKC: Origins.

Giống như các tựa game Monster Hunter và Gods Eater, đoàn tàu của Mobile Corps đóng vai trung tâm của toàn bộ trò chơi, nơi bạn có thể nhận tất cả mọi nhiệm vụ, quản lý các nhiệm vụ khác



ƯU	KHUYẾT
» Hệ thống chiến đấu khá hấp dẫn.	» Bản đồ bị xào lại khá nhiều.

như thu nhận và nâng cấp các nhân vật hỗ trợ, mua vật phẩm và vũ khí, thậm chí lang thang tán gẫu để hiểu rõ hơn về cốt truyện cũng như các nhân vật phụ trong game. Việc tạo ra một thế giới rộng lớn để người chơi có thể khám phá dường như rất khó, đơn giản vì bạn đang sử dụng nền tảng PSP. Cả 2 tựa game khá hấp dẫn trên nền PSP là Monster Hunter và Gods Eater đều đã xây dựng một "trung tâm điều hành" cho nhân vật trong game, và WKC: Origins cũng vậy.

WKC: Origins mang lại cho người chơi 2 hệ thống nhiệm vụ bao gồm Field Missions và Corps Missions. Trong khi Field Mission làm liên thông cốt truyện thì hệ thống Corps Missions bao gồm các nhiệm vụ bên lề giúp bạn thu nhập nhiều vật phẩm cần thiết cũng như xây dựng cho các nhân vật hỗ trợ trong game. Sau khi lựa chọn các nhiệm vụ, người chơi có thể lựa chọn 3 nhân vật NPC để tạo thành một đội 4 người để thực thi nhiệm vụ. Người chơi có ít quyền điều khiển những nhân vật NPC này, tuy nhiên, suy cho cùng thì AI của các NPC vẫn vừa đủ để chúng có thể tự lo thân.

Trong một vài giờ chơi đầu tiên, hệ thống bản đồ của WKC: Origins có vẻ như khá phong phú. Tuy nhiên, trải qua một số nhiệm vụ, bạn sẽ nhận thấy sự "nhai lại" giữa các bản đồ này. Chỉ có một điểm khác biệt là ở mỗi nhiệm vụ khác nhau, bạn sẽ xuất phát ở một địa điểm khác nhau và tùy theo điều kiện của nhiệm vụ, các bản đồ này cũng sẽ có những khác biệt nhất định. Có thể thời gian đầu, đây sẽ là một chi tiết có thể chấp nhận được. Tuy nhiên, càng chơi lâu, nhược điểm này càng thể hiện rõ và có thể là nhược điểm lớn nhất của WKC: Origins.

Một trong những điểm hấp dẫn nhất của WKC: Origins chính là hệ thống chiến đấu với nhịp điệu khá nhanh và các nút tắt thực hiện chiêu thức, phép thuật được sắp xếp hợp lý ở bên dưới màn hình. Các đối thủ trong game đều có đặc tính riêng, vì vậy, người chơi buộc phải lựa chọn đúng loại chiêu thức để đối phó với từng đối thủ riêng để tránh được tình trạng phí sức vô ích. Mỗi chiêu thức mà bạn tung ra trong các trận chiến, đặc biệt là các đòn đánh vật lý, sẽ mang lại cho người chơi điểm số. Điểm số này sau đó có thể được dùng để nâng cấp nhân vật hoặc mua thêm các loại vũ khí. Việc sử dụng các vật phẩm hỗ trợ trong các trận chiến cũng khiến người chơi phải dè chừng khi đòi hỏi một quãng thời gian nghỉ giữa quãng.

Không giống như tựa game WKC gốc, nhân vật chính của bạn không thể biến hình thành Hiệp sĩ Trắng, nhưng vẫn có thể biến thành một dạng "thu nhỏ" của Hiệp sĩ Trắng với giáp trụ vững vàng và sức mạnh tăng lên đáng kể. Để có thể biến hình thành dạng Optimus này, người chơi sẽ buộc phải bơm đầy thanh Optimus Gauge trong trận chiến. Ngoài ra, việc bạn biến hình thành loại Optimus nào, với sức mạnh và đặc tính nào sẽ còn phụ thuộc vào Chroma và Form - một loại tương tự như "linh hồn" gắn với từng tuýp nhân vật.

Cũng giống như Monster Hunter, người chơi WKC: Origins cũng có khả năng nâng cấp vũ khí. Tuy nhiên, tính năng nâng cấp vũ khí này lại có vẻ không thực sự phong phú và hấp dẫn cho lắm. Tuy nhiên, những trận đấu trùm - với nhiều hình hài và kích cỡ khác nhau - lại mang đến điểm thú vị khác cho WKC: Origins.

Với WKC: Origins, người chơi sẽ có khá nhiều con đường để lựa chọn, từ hình dáng và tính cách nhân vật, loại vũ khí ưa thích, cách để đối phó với từng tình huống trong game… cho đến việc xây dựng một nhóm NPC trung thành với mình. Chung quy, WKC: Origins là tựa game rất đáng chơi trên PSP.

PHU TỰ

TÊN GAME: Cubic Ninja | PHÁT HÀNH: Ubisoft | NGÀY PHÁT HÀNH: 21/6/2011 | HỆ MÁY: 3DS
THỂ LOẠI: Platform | PHÁT TRIỂN: AQ Interactive | ESRB (TUỔI): Teen

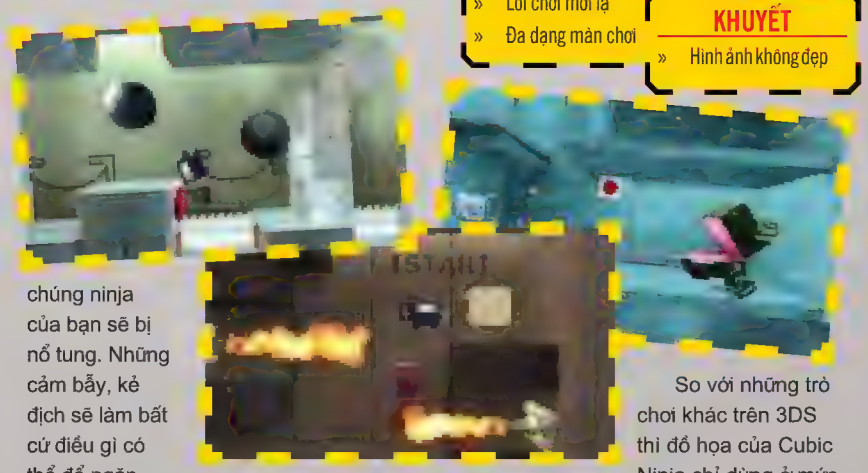
Cubic Ninja

HÀNH TRÌNH NINJA VUÔNG

Trò chơi đầu tiên trên 3DS không hỗ trợ hiển thị hình ảnh 3D, thay vào đó bạn sẽ sử dụng tính năng của con quay hồi chuyển để phiêu lưu cùng nhân vật.

ƯU
- Lối chơi mới lạ
- Đa dạng màn chơi

KHUYẾT
- Hình ảnh không đẹp



Bạn phải vào vai ninja CC đi cứu công chúa và những người bạn. Ninja mang hình dáng như hộp cubic với tứ chi bé xíu. Vì vậy anh ta không thể tự di chuyển trên đôi chân của mình mà hoàn toàn dựa vào trọng lực. Ở chế độ mặc định, bạn không cần dùng đến nút hay chạm vào màn hình. Đơn giản là bạn chỉ cần nghiêng máy trái- phải, trước - sau để di chuyển. Nhân vật của bạn khi nào cũng ở phía đáy một cái hộp, và bạn phải xoay chuyển liên tục để vượt qua những mê cung được bố trí trong chiếc hộp đó.

Ninja sẽ hành trình qua các mê cung với đầy rẫy cạm bẫy được bố trí sẵn. Từ những vòi lửa phun ra bất chợt đến những cánh quạt tạo nhưng dòng nước xoáy nguy hiểm hay những con robot có "chong chóng tre" trên đầu mà chỉ cần chạm vào chúng ninja của bạn sẽ bị nổ tung. Những cảm bẫy, kẻ địch sẽ làm bất cứ điều gì có thể để ngăn cản bạn. Và người phải xoay chuyển chiếc 3DS khéo léo. Có những màn chơi, bạn phải điều khiển ninja luồn qua con đường độc đạo rất nguy hiểm, ngoài khéo tay bạn phải cần có một chút yếu tố may mắn. Sau khi vượt qua những mê cung đầy cạm bẫy đó bạn sẽ đối mặt với các con trùm. Những con trùm này, tuy có vẻ hầm hố nhưng chỉ cần trúng 3 chiêu là chúng bị tiêu diệt.

Ngoài ra, nếu không thích cảm ứng chuyển động thì bạn cũng có thể sử dụng nút để di chuyển nhân vật, nhưng sẽ không thú vị bằng. Nằm trong menu có một tùy chọn để bật chế độ sử dụng D-Pad để điều khiển nhân vật. Điều này làm cho các trò chơi dễ dàng hơn, nhưng bạn sẽ sớm nhận ra rằng nó không được thiết kế để được chơi với D-Pad, và khi đó trò chơi trở nên vô cùng dễ dàng.

So với những trò chơi khác trên 3DS thì đồ họa của Cubic Ninja chỉ dừng ở mức độ trung bình. Các nhân vật được thiết kế không sắc nét lắm, nhất là những con trùm. Những con trùm thường to hơn nhân vật chính nên chúng cũng bộc lộ nhiều khiếm khuyết. Các hình răng cưa còn khá thô. Màu sắc trong game cũng không tươi sáng, với tông màu chủ yếu là xám và đen. Nhưng bù lại, phần âm thanh lại khá hay. Phần nhạc nền sôi động, vui tươi. Bên cạnh đó, khi ninja rơi xuống va chạm vào bức tường sẽ nghe tiếng "leng keng", cảm tưởng như ninja bị móp méo.

Cubic Ninja là trò chơi hấp dẫn trên hệ Nintendo 3DS, mang đến một lối chơi mới lạ, tận dụng triệt để lợi thế tính năng của con quay hồi chuyển. Hiện nay chỉ có một số ít trò chơi trên 3DS làm được điều đó.

DUY MINH

TÊN GAME: DualPen Sports
THỂ LOẠI: Thể thao
PHÁT HÀNH: Namco Bandai
PHÁT TRIỂN: Indies Zer
NGÀY PHÁT HÀNH: 21/6/2011
ESRB (TUỔI): Everyone
HỆ MÁY: 3DS

DualPenSports™

SONG BÚT TRANH TÀI

Với 2 chiếc bút trên tay, bạn đã có thể tranh tài cao thấp với đấu thủ trong "bữa tiệc" thể thao.

ƯU
- Phong cách chơi mới lạ
- Hình ảnh đẹp

KHUYẾT
- Ít thử thách

Tận dụng lợi thế của Nintendo 3DS, DualPenSports đã có thay đổi trong cách chơi game thể thao trên máy cầm tay truyền thống là lối chơi bút kép và hình ảnh 3D. Với 7 môn thể thao khác nhau cùng cách chơi mới lạ, Dual Pen Sports sẽ đem đến cho bạn cách tiếp cận hoàn toàn mới. Bạn phải đặt 3DS trên mặt phẳng, mỗi tay cầm 1 bút điều khiển vận đông viên. Cơ chế điều khiển bằng 2 bút phù hợp đặc thù của mỗi môn. Như ở môn bóng đá, bạn phải dùng bút bên trái để lùi lại lấy trớn và bút bên phải dùng để sút, hay ở môn bắn cung một bút dùng để giương cung và bút còn lại dùng để ngắm. Mọi động tác phải liền lạc, tron tru và để thi đấu tốt bạn phải phối hợp liên tục giữa mắt và 2 tay. Trong những phút đầu, người chơi dễ bị bối rối trong việc phân công vai trò của tay trái và tay phải. Nhất là những trò có nhịp điệu nhanh như trượt tuyết hay bóng chày.

Dual Pen Sports cũng có khả năng tùy biến nhân vật mạnh mẽ, cho phép người chơi cá nhân hóa nhân vật của mình từ tên, giới tính cho đến gương mặt, kiểu tóc, quần áo, màu sắc... Ngoài ra, trò chơi còn lưu mọi thông tin, thành tích nhân vật của bạn. Điều này làm cho bạn được nhận ra ở những cuộc tranh tài của chế độ chơi với bạn bè thông qua kết nối wifi. Tuy nhiên, không phải môn thể thao nào cũng hỗ trợ chế độ choi multy. Bóng đá, bóng rổ, bắn cung và bóng chày được hỗ trợ 2 người cùng một lúc (dĩ nhiên mỗi người phải có một máy 3DS). Còn trượt tuyết, dù lượn và đấm bốc không hỗ trợ.

Dual Pen Sports bao gồm 2 chế độ đào tạo Daily Challenge và Touch Exercise, những bài tập này giúp bạn cải thiện khả năng phối hợp 2 chiếc bút. Chế độ Daily Challenge sẽ lên lịch hàng ngày cho bạn thi đấu các môn thể thao. Touch Exercise cho phép người chơi trau dồi các kỹ năng sử dụng bút với một loạt các trò chơi riêng biệt trong khoảng thời gian 60 giây.

Nhưng phần trọng tâm của trò chơi là Select Sport, bạn sẽ tham gia thi đấu với các đối thủ máy. Với mỗi chiến thắng người chơi sẽ được cộng điểm. Và tùy thuộc vào điểm số, bạn sẽ phải đối đầu với đối thủ máy có điểm số tương đương với mình. Chỉ cần một chút khéo léo là bạn có thể vượt qua mọi đối thủ. Nhưng phong độ tối tệ thì chắc chắn bạn sẽ bị trừ điểm và sẽ thi đấu với nhưng đối thủ "gà" hơn nữa. Các trò chơi được thiết kế tốt, môi trường thi đấu đa dạng nhưng các đối thủ "tay mơ" đã làm mất đi sự kịch tính.

Nhân vật trong game được lấy ý tưởng từ game Wii Sports, tuy không mới lạ nhưng khá dễ thương. Các hình ảnh trong game khá bắt mắt, màu sắc tươi sáng và rõ ràng. Thậm chí những cơn gió trong môn bắn cung thể hiện rất ấn tượng. Nhạc nền game tiết tấu đều đều và kém đặc sắc.

Nhìn chung, với cách chơi lạ, nhiều chế độ, thách thức và có thể chơi cùng bạn bè thì đây là một game khá thú vị và thích hợp với mọi người.

DUY MINH

SID MEIER'S PIRATES!	
PHÁT HÀNH	2K Games
PHÁT TRIỂN	Firaxis
THỂ LOẠI	Hành động/Phiêu lưu
NGÀY PHÁT HÀNH	21/07/2011
ESRB (TUỔI)	E10+(Everyone 10+)

TUNG HOÀNH HẢI TẶC

Sau bao năm tung hoành trên vô số các hệ máy, cuối cùng "gã cướp biển" Sid Meier's Pirates! (SMP) cũng đã đặt chân lên iPad. SMP xoay quanh cuộc đời của một thuyền trưởng trẻ tuổi, người đang tìm kiếm những vinh quang và trả mối thù do Marquis de Montalban gây ra. Game tạo được sự hấp dẫn nhờ vào sự đa dạng trong cách chơi. Do tính mở của game, bạn có thể trở thành một hải tặc, thương nhân hay một gã lãng tử phiêu bạt trên vùng biển Caribbean.

Phần lớn thời gian trong game, người chơi sẽ tham gia vào các trận hải chiến ác liệt trên biển, nơi mà bạn có thể phát lệnh tấn công bất kỳ tàu nào bắt gặp trên đường hải hành. Trong các trận chiến một đấu một này, người chơi sẽ vạch những đường khác nhau trên màn hình cảm ứng để ra những đòn tấn công tương ứng. Một khi chiến thắng, người chơi có toàn quyền quyết định đánh đắm con tàu hoặc bổ sung vào hạm đội của mình để gia tăng thêm sức mạnh.

Ngoài các trận chiến là khoảng thời gian người du hành qua các hải cảng. Đây là lúc người chơi thể hiện tính chiến thuật của mình thông qua mua bán để đem lại lợi nhuận. Nếu muốn, người chơi cũng có thể tổ chức tấn công hải cảng đó thông qua các trận đấu pháo giữa chiến thuyền và lực lượng bảo vệ trên bờ. Khi chiếm được hải cảng, bạn có toàn quyền quyết định quốc gia nào sẽ bảo hộ cho nó, điều đó sẽ đem lại cho bạn cơ hội thăng tiến thành những quý tộc cao cấp của quốc gia đó.

Cuối cùng người chơi cũng có thể thử tài ở phần chơi theo kiểu âm nhạc trong game thông qua các mini-game khiêu vũ với các giai nhân. Nhìn chung chính việc thiết kế hệ thống điều khiển phù hợp với màn hình cảm ứng của iPad đã đem lại giá trị cho game dù các phần chơi trong game còn hay bị trùng lắp.

SMP thể hiện khá đẹp mắt trên iPad nhờ màu nền tươi tắn và hài hòa, cùng như độ phân giải phù hợp với chiếc máy này. Âm thanh không quá tệ nhưng bị lặp đi lặp lại nên thiếu sức hấp dẫn và mới mẻ khi người chơi chơi dần về cuối game. Tuy điều đó có phần ảnh hưởng đến chất lượng game nhưng về tổng thể SMP vẫn chứng tỏ được giá trị kinh điển của mình và là một tựa game sáng giá trên iPad.

TIỂU LÝ

ƯU

- Cách chơi đa dạng.
- Pha trộn nhiều thể loại.
- Hình ảnh tươi tắn.

KHUYẾT

- Âm nhạc còn trùng lặp.

TÊN GAME: SAMURAI BLOODSHOW
THỂ LOẠI: Chiến thuật
PHÁT HÀNH: Sega
PHÁT TRIỂN: Sega
NGÀY PHÁT HÀNH: 02/06/2011
ESRB (TUỔI): Teen
HỆ MÁY: iOS

Samurai Bloodshow Võ sĩ tạo Chiến

ƯU

- Sự kết hợp thú vị giữa thể loại thủ thành và bài chiến thuật.
- Đồ họa đẹp mắt, đậm nét cổ truyền Nhật Bản.

KHUYẾT

- Âm thanh đơn điệu và thiếu sức hấp dẫn.

Thể loại game thủ thành (tower defense) tỏ ra khá bén duyên với hệ điều hành iOS với hàng loạt game đã được cho ra mắt, trong đó không ít đại diện được đánh giá cao như Dungeon Defenders, Sentinel hay Plants vs. Zombies. Tuy nhiên chính vì đã có quá nhiều tựa game cùng loại nên bắt buộc những game ra sau phải có được yếu tố khác biệt nào đó tạo được dấu ấn. Vì vậy khi Sega phát triển tựa game Samurai Bloodshow (SB), họ đã lồng thêm vào thể loại bài chiến thuật (trading card game) để tạo ra thương hiệu riêng cho sản phẩm của mình.

SB đưa người chơi về cuối thời kỳ Heian của lịch sử cổ đại Nhật Bản, thời điểm bùng nổ cuộc chiến giữa 2 gia tộc Taira và Minamoto để giành quyền thống nhất đất nước. Người chơi tham gia vào các trận chiến lừng danh thời đó như Ishibashiyama, Kurikara hay Sunomata, để thử thách tài thao lược điều binh khiển tướng trên chiến trường. Một giai đoạn hào hùng với các trận đại chiến của các võ sĩ đạo đã được Sega tái tạo lại trong game.

SB mang tất cả các yếu tố cơ bản của một game thủ thành. Các trận chiến diễn ra trên các bản đồ cuộn ngang được chia làm 5 làn khác nhau, trên đó quân địch sẽ tiến hành các đợt tấn công. Để ngăn chặn, người chơi sẽ bố trí các đơn vị quân của mình thông qua các quân bài rút được. Nếu bạn ngăn cản được 10 đợt tấn công không để đối phương tiếp cận được tướng soái thì sẽ giành được chiến thắng, đồng thời nhận được phần thưởng là các quân bài có giá trị khác. Có khoảng 20 màn chơi, mỗi màn lại có 5 độ khó khác nhau, bảo đảm người chơi có khoảng thời gian không nhỏ để trải nghiệm sự thú vị của game.

Nếu như yếu tố thủ thành là nền tảng cơ bản thì yếu tố bài chiến thuật giúp SBS phát huy được những tố chất nổi bật của mình. Game cung cấp đến 64 quân bài khác nhau từ các loại quân như kiếm sĩ, kị sĩ, cung thủ cho đến các quân bài hỗ trợ phòng thủ, tấn công cũng như bảo vệ tướng soái. Các quân bài cùng loại có thể được ghép vào nhau trong trận chiến, giúp gia tăng đẳng cấp và sức mạnh cho các đơn vị quân. Thông qua các trận chiến, người chơi sẽ dần mở khoá và được thưởng các thẻ bài mới để kiện toàn bộ thẻ bài của mình. Việc các quân bài xuất hiện theo thứ tự ngẫu nhiên giúp mang lại tính bất ngờ, khiến người chơi phải linh hoạt thay đổi chiến thuật tuỳ thuộc vào các quân bài có trong tay và lực lượng của đối phương khi đó. Ngoài ra người chơi còn có thể trao đổi thẻ bài với các bạn chơi khác qua tính năng đã được game hỗ trợ. Quả thật đây chính là yếu tố tạo nên sự khác biệt, khiến SB không chìm lẫn vào "rừng" game thủ thành trên iOS và vẫn có được sức hấp dẫn của riêng mình.

Đồ hoạ game để lại dấu ấn đặc trưng khi mang đậm phong cách tranh giấy cuộn (emaki) của Nhật Bản. Vì vậy toàn bộ game là một bản chiến ký được tái hiện lại sống động trên nền hội họa đậm chất cổ truyền. Khá khen cho Sega đã có sự lựa chọn hợp lý để phần đồ hoạ vừa đẹp mắt lại rất phù hợp với bối cảnh game. Ngược lại âm thanh trong game tuy cũng sử dụng chất liệu truyền thống nhưng lại khá đơn điệu và thiếu sức hấp dẫn.

SB đã thành công trong việc phối hợp giữa thể loại thủ thành và bài chiến thuật để cho ra đời một tựa game đáng giá trên iOS. Một hướng đi mới mở ra, hứa hẹn đem lại nhiều thành công hơn nữa cho hãng phát triển này nếu tiếp tục khai thác đúng cách.

TIỂU LÝ

GAME ANDROID NHỮNG TỰA ĐÁNG CHƠI

Captain America - Sentinel of Liberty
Cứu tinh của tự do

Trong Sentinel of Liberty bạn sẽ dẫn dắt siêu chiến binh Captain America trong nhiệm vụ giải cứu 4 nhà khoa học Falsworth, Dum Dum, Dugan, Bucky và tiêu diệt Red Skull cùng tổ chức HYDRA, một tổ chức chuyên chế tạo vũ khí hủy diệt trong Chiến tranh thế giới thứ 2. Bên cạnh hình ảnh HD rực rỡ, Captain America - Sentinel of Liberty còn mang lại cho người chơi hệ thống chiến đấu và các chiêu thức khá đẹp mắt và rất đúng chất điện ảnh. Bạn có thể lựa chọn cách chơi tấn công lén lút hoặc giáp mặt với hàng tá kẻ địch và quậy tung bằng cách kết hợp các đòn thế tấn công cận chiến, dưới đất hoặc trên không hoặc sử dụng chiếc khiên để tấn công từ xa. Captain America - Sentinel of Liberty còn có chiều sâu đáng kể khi có tổng cộng 24 màn chơi, khá nhiều lối đi mật, những khu vực ẩn và nhiều vật phẩm bạn có thể mở khóa trong suốt chiều dài của game.

Thể loại: Hành động
Hệ điều hành: Android 2.1 trở lên
Rating: Everyone - User rating: 3,5 (1.016 lượt)
Nhà phát hành: Marvel Entertainment
Ngày phát hành: 23/7/2011
Giá: 20.582 đồng.

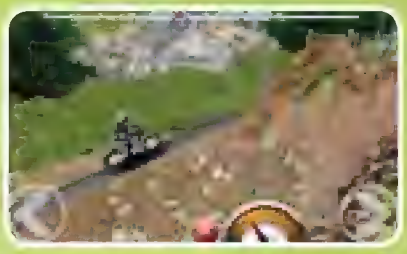
Apparatus | Hành trình viên bi

Đôi khi, để giải quyết một điều đơn giản nhất, người ta lại cảm thấy hứng thú khi chọn một cách cực kỳ phức tạp. Với những mục tiêu đơn giản như đưa một viên bi vào lỗ hay xô đổ một cái lon… Apparatus cho bạn toàn quyền quyết định cách giải quyết vấn đề. Cách đơn giản và nhanh nhất mà ai cũng làm được, chính là xây một máng trượt để viên bi đó lăn vào lỗ. Phức tạp hơn, bạn có thể xây dựng một hệ thống rỏng rọc với nhiều yếu tố bất ngờ và đẹp mắt để làm cuộc hành trình của viên bi trở nên thú vị hơn. Với đầy đủ các loại dụng cụ và chất liệu để người chơi có thể thoải mái đưa trí tưởng tượng bay bổng… Apparatus là một game rất đáng chơi và dường như không có bất cứ một giới hạn nào cho sự sáng tạo.

Thể loại: Giải đố
Hệ điều hành: Android 1.6 trở lên
Rating: Everyone - User rating: 4,5 (2.454 lượt)
Nhà phát hành: Bithack
Ngày phát hành: 19/7/2011
Giá: 42.110 đồng.

Trial Extreme | Cực hạn đường trường

Tốc độ, những đường đua đầy cát bụi kết hợp những pha nhào lộn và mạo hiểm đẹp mắt… tất cả đều xuất hiện trong game đua xe địa hình Trial Extreme. Giống như các game đua xe khác, người dùng sẽ sử dụng màn hình cảm ứng và cảm biến gia tốc của thiết bị di động để điều khiển những hành động trong game. Đồ họa và âm thanh của Trial Extreme không thật sự xuất sắc, tuy nhiên, điểm mạnh nhất của trò chơi này chính là 60 cấp độ chơi với nhiều thử thách từ trung bình đến cực khó. Hiện tại Trial Extreme đang là một trong những game đua xe được đánh giá cao nhất trên chợ ứng dụng Android hiện nay.



Thể loại: Đua xe
Hệ điều hành: Android 2.1 trở lên
Rating: Everyone - User rating: 4,4 (3.908 lượt)
Nhà phát hành: Galapagos
Ngày phát hành: 27/7/2011
Giá: 41.371 đồng.

Spirit HD | Linh hồn lưu lạc

Khởi nguồn từ nền tảng iOS, tuy chỉ mới phát hành trên nền tảng Android chưa được bao lâu, nhưng Spirit HD đã chiếm được khá nhiều cảm tình từ người dùng. Trong Spirit HD, người dùng sẽ điều khiển một linh hồn trông như con nòng nọc với cách chơi khá giống như game Snake kinh điển. Tuy nhiên, thay vì ăn các vật phẩm trên đường, người dùng sẽ buộc phải điều khiển linh hồn của mình tránh né các linh hồn khác, khoanh một vòng tròn cho đầu đụng vào đuôi để nuốt chửng các linh hồn bên trong vòng tròn đó. Tuy có cách chơi và đồ họa đơn giản, nhưng Spirit HD chắc chắn sẽ khiến bạn "dính" ngón tay của mình vào màn hình điện thoại hàng giờ đồng hồ.

Thể loại: Arcade
Hệ điều hành: Android 2.1 trở lên
Rating: Everyone - User rating: 4,6 (442 lượt)
Nhà phát hành: Jakyl
Ngày phát hành: 11/8/2011
Giá: 26.925 đồng.

GAME MỚI TRONG THÁNG TỚI!

Might & Magic Heroes VI

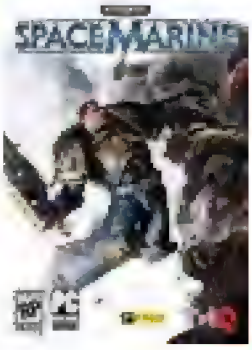
Hệ máy: PC | **Phát triển:** Blackhole Games | **Phát hành:** Ubisoft | **Thể loại:** Nhập vai | **Ngày phát hành:** 06/09/2011

Might & Magic Heroes VI là cuộc phiêu lưu lấy bối cảnh 400 năm trước khi các sự kiện trong Heroes V diễn ra. Cốt truyện của trò chơi xoay quanh cuộc chiến tranh giữa các đế chế với vị tổng lãnh thiên thần huyền thoại, người đã bị giết trong cuộc chiến trước đã sống lại cùng mưu đồ trả thù. Ông đã đoàn kết tất cả các dân tộc của Ashan chống lại cuộc xâm lăng của lực lượng Demon. Số phận của vùng đất Ashan sẽ được viết bởi chính người chơi.

Warhammer 40.000: Space Marine

Hệ máy: PC | **Phát triển:** Relic Games | **Phát hành:** THQ | **Thể loại:** Hành động, bắn súng | **Ngày phát hành:** 06/09/2011

Warhammer 40.000: Space Marine là trò chơi hành động bắn súng góc nhìn thứ ba từ Relic Games cho phép người chơi vào vai một binh sĩ của lực lượng Space Marine đã được huấn luyện để chiến đấu cho sự sống còn của nhân loại. Bằng cách sử dụng các loại vũ khí hiện đại và có sức tàn phá nhất, người chơi sẽ tham gia những trận chiến khốc liệt để bảo vệ thế giới Imperial Forge World cuộc xâm lược của quân Orks.



F1 2011

Hệ máy: PC | **Phát triển:** Codemasters | **Phát hành:** Codemasters
Thể loại: Đua xe | **Ngày phát hành:** 23/09/2011

Đến với giải đua xe công thức một thông qua tựa game F1 2011, người chơi sẽ phải đối mặt với thử thách cam go trên đường đua để trở thành một tay đua chuyên nghiệp. Cùng với nhiều cải tiến về chế độ chơi, các vòng đua cũng sẽ được mở rộng. Game còn hỗ trợ chế độ canh tranh cũng như hợp tác đầy thú vị.

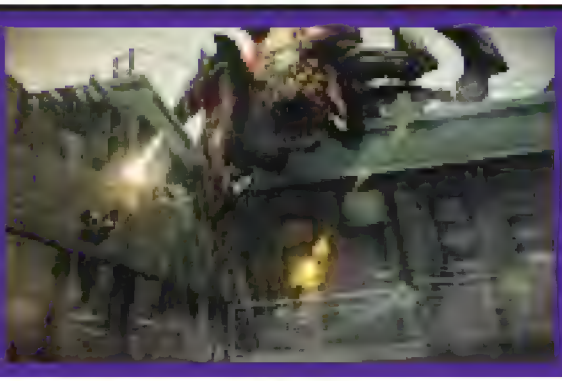
White Knight Chronicles II

Hệ máy: PS3 | **Phát triển:** Level-5 | **Phát hành:** D3 | **Thể loại:** Hành động, nhập vai | **Ngày phát hành:** 30/08/2011

White Knight Chronicles II viết tiếp câu chuyện huyền thoại của nhân vật Leonard với hơn 30 giờ chơi. Hệ thống chiến đấu trong game cũng được thiết kế hoàn toàn mới, bạn có thể tự mình tạo ra chiến lược tấn công riêng cùng các đòn phối hợp combo đầy thú vị. Phần chơi online hỗ trợ đến 6 người chơi cho phép thực hiện các nhiệm vụ cùng nhau. White Knight Chronicles II cũng hỗ trợ chế độ easy-play chat (thông qua bàn phím) hay voice chat.

Resistance 3

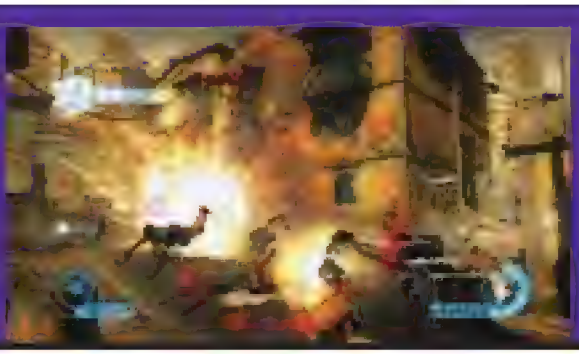
Hệ máy: PS3 | **Phát triển:** Insomniac Games | **Phát hành:** Sony Computer Entertainment
Thể loại: Hành động | **Ngày phát hành:** 06/09/2011



Tựa game dành riêng cho PS3 này lấy bối cảnh sau khi nước Mỹ đã hoàn toàn thất thủ và bị phá hủy bởi chủng tộc Chimeran tàn bạo, buộc những người sống sót cuối cùng phải tìm nơi ẩn náu. Người chơi sẽ vào vai Joseph Capelli, người lính cuối cùng trong lực lượng Sentinel bí mật của quân đội, quyết định bước ra và bắt đầu cuộc chiến đấu anh hùng chống lại kẻ cai trị. Ngoài phần chơi đơn, game còn hỗ trợ 2 người chơi trực tuyến hoặc chia đôi màn hình.

Bodycount

Hệ máy: PS3 | **Phát triển:** Codemasters Studios Guildford | **Phát hành:** Codemasters
Thể loại: Bắn súng | **Ngày phát hành:** 30/08/2011



Trong Bodycount, người chơi sẽ được đặt trong một cuộc đấu tranh quyền lực trên phạm vi toàn cầu và nhiệm vụ chủ yếu của họ là phải loại bỏ mọi đối thủ. Được trang bị đa dạng các loại vũ khí hiện đại, người chơi sẽ tận mắt chứng kiến những vụ nổ, phá hủy và các pha hành động ngoạn mục. Game cũng hỗ trợ nhiều người chơi trực tuyến và chế độ chơi hợp tác.

Gunstringer

Hệ máy: Xbox 360 | **Phát triển:** Twisted Pixel | **Phát hành:** Microsoft | **Thể loại:** Bắn súng | **Ngày phát hành:** 13/09/2011

Gunstringer là một game hoàn toàn mới dành cho Kinect, bạn sẽ phải điều khiển một chú rối cao bồi để cùng trải qua các cuộc phiêu lưu thú vị đồng thời đương đầu với các đối thủ nguy hiểm trên khắp nẻo đường đi. Gunstringer kết hợp thể loại game hành động và bắn súng dưới một góc nhìn mới rất độc đáo, mới lạ.

Dead Island

Hệ máy: Xbox 360 | **Phát triển:** Techland | **Phát hành:** Deep Silver |
Thể loại: Hành động | **Ngày phát hành:** 06/09/2011

Hòn đảo Banoi là một thiên đường nhiệt đới ở Nam Thái Bình Dương, với Royal Palms Resort được xem như một nơi nghỉ ngơi tuyệt vời cho du khách. Tuy nhiên, tất cả những điều đó sớm kết thúc sau một con dịch zombie bí ẩn lây lan khắp hòn đảo. Tách rời khỏi phần còn lại của thế giới, chỉ còn 4 người có khả năng miễn dịch phải chiến đấu bảo vệ những người sống sót và trên hết là tìm cách thoát khỏi hòn đảo trước khi chính họ phải kết thúc trong nỗi kinh hoàng.

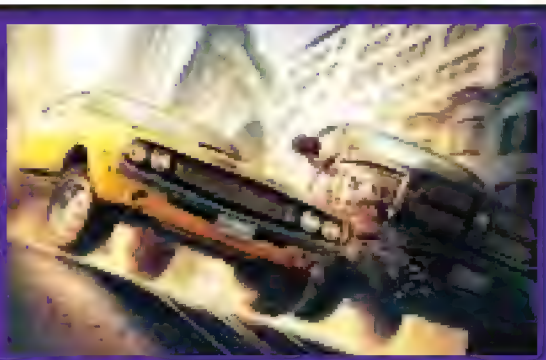
Gears of War 3

Hệ máy: Xbox 360 | **Phát triển:** Epic Games | **Phát hành:** Microsoft
Thể loại: Hành động | **Ngày phát hành:** 20/09/2011

Tựa game dành riêng cho Xbox 360, Gears of War 3 là câu chuyện xúc động về sự sống, hy vọng và tình đồng đội. Trong game bạn sẽ vào vai Marcus Fenix, lãnh đạo lực lượng Delta Squad, 18 tháng sau khi thành phố cuối cùng của loài người sụp đổ trong cuộc chiến chống lại binh đoàn Locust. Với những người sống sót rải rác trong đống đổ nát và nền văn minh sắp bị phá hủy, thời gian đang cạn dần để Marcus và đồng đội chiến đấu cứu lấy toàn nhân loại.

Driver: San Francisco

Hệ máy: Wii | **Phát triển:** Ubisoft Reflections | **Phát hành:** Ubisoft
Thể loại: Đua xe, hành động | **Ngày phát hành:** 30/08/2011



Trong Driver: San Francisco người chơi sẽ vào vai John Tanner, một thám tử cứng cỏi tham gia một cuộc rượt đuổi tội phạm không ngừng nghỉ xuyên suốt thành phố San Francisco. Người chơi có thể liên tục thay đổi hàng trăm mẫu xe và giữ cho chúng luôn là tâm điểm của mọi hành động. Với bầu không khí gay cấn, những chiếc xe độc đáo và lối chơi mới, Driver: San Francisco sẽ cung cấp những trải nghiệm đua xe kinh điển đậm chất điện ảnh.

The Penguins of Madagascar: Dr. Blowhole Returns!

Hệ máy: Wii | **Phát triển:** Griptonite Games | **Phát hành:** THQ | **Thể loại:** Giải đố | **Ngày phát hành:** 13/09/2011

Trò chơi lấy ý tưởng từ bộ phim hoạt hìnhThe Penguins of Madagascar nổi tiếng. Với cốt truyện chính là tiến sĩ Blowhole có kế hoạch sử dụng lực lượng chim cánh cụt với danh nghĩa chống lại sự cai trị của lũ cá heo nhưng thực chất nhằm đạt được ý đồ thống trị toàn thế giới của ông ta. Trò chơi gồm 3 phần với hơn 12 màn chơi thú vị. Chỉ có bạn và nhóm chim cánh cụt quái gở mới có thể ngăn chặn tiến sĩ Blowhole khỏi mưu đồ đen tối này.

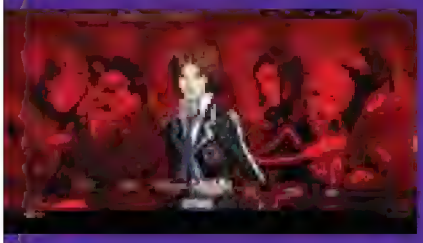
Dragon Quest Monsters: Joker 2

Hệ máy: DS | **Phát triển:** Square Enix | **Phát hành:** Nintendo | **Thể loại:** Phiêu lưu | **Ngày phát hành:** 19/09/2011

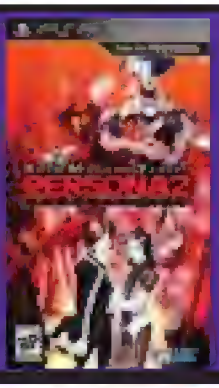
Đây là phần tiếp theo của tựa game ăn khách Dragon Quest của Square Enix. Phiên bản trò chơi này hứa hẹn cung cấp cho người chơi hơn 300 loại quái vật để có thể thu thập, nâng cấp và kết hợp. Ngoài số lượng phong phú các sinh vật để thu thập và huấn luyện này, người chơi cũng có thể tham gia các trận đấu trực tuyến bên cạnh việc khám phá thế giới trong game thông qua phần chơi đơn.

Persona 2: Innocent Sin

Hệ máy: PSP | **Phát triển:** Atlus | **Phát hành:** Atlus | **Thể loại:** Nhập vai | **Ngày phát hành:** 21/09/2011



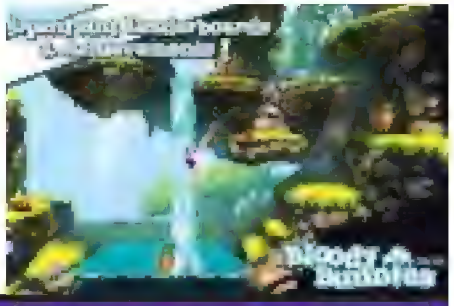
Câu chuyện diễn ra tại Sumaru, Nhật Bản khi các hiện tượng kỳ lạ cùng tin đồn về một lời nguyền đáng sợ đang lan rộng khắp thành phố. Các nhân vật chính là nhóm Seven Sisters High School phát hiện ra sức mạnh để triệu tập một hình thái khác của họ được gọi là Personas, được họ sử dụng để điều tra các hiện tượng kỳ lạ này, trong khi vẫn phải đối mặt với những con quỷ trong chính bản thân họ.



Bloody Bunnies

Hệ máy: Android | **Phát triển:** Mentalwarp Games | **Phát hành:** Mentalwarp Games
Thể loại: Hành động | **Ngày phát hành:** 01/09/2011

Bloody Bunnies là trò chơi đầu tay của nhà phát hành game Mentalwarp Games dành cho các thiết bị sử dụng hệ điều hành Android. Đây là trò chơi thể loại đi cảnh có phong cách tương tự Mario với môi trường không gian 3D đầy thú vị. Game cũng cho phép người chơi cùng thi đấu với bạn bè qua chế độ chơi trực tuyến hỗ trợ đến sáu người chơi.



Fossil Feast

Hệ máy: iPhone | **Phát triển:** Namco Bandai | **Phát hành:** Namco Bandai
Thể loại: Hành động | **Ngày phát hành:** 30/08/2011

Vào vai một chú thằn lằn bay trong thời kỳ khủng long, người chơi sẽ cùng bay lượn trong không gian rộng lớn đa dạng từ đầm lầy âm u cho đến những hang động bí hiểm. Người chơi sẽ phải tìm cách săn những con mồi và đồng thời tránh những nối nguy hiểm để có thể tồn tại.

Tên game: Torchlight II | Thể loại: Nhập vai | Phát triển: Runic Games | Phát hành: Perfect World | Dự kiến phát hành: 2011 | Hệ máy: PC, Mac

TORCHLIGHT II

RATING PENDING RP CONTENT RATED BY ESRB

SỰ TÍCH ANH HÙNG

Không bao giờ lặp lại - đó là đặc điểm lớn nhất ở Torchlight II.

Torchlight - "kẻ kế thừa" của dòng game Diablo đã đạt được nhiều thành công sau phiên bản đầu tiên, nên không có lý do gì khiến nhà phát triển Runic lại không bắt tay vào thực hiện phần kế tiếp. Torchlight II sẽ tiếp tục giữ lại những gì làm nên thành công của phiên bản trước, đồng thời phát huy những thế mạnh đó nhằm mang lại cho game thủ một trò chơi nhập vai xứng đáng với những kỳ vọng của người hâm mộ.

Bạn đã từng chơi qua phiên bản đầu tiên, nhưng lại không thích cách mà game bó hẹp người chơi vào một thị trấn bé tẹo và đi hết hầm mỏ này sang ngục tối khác? Torchlight II sẽ khắc phục điểm yếu này và cho phép người chơi khám phá những vùng đất rộng lớn trên mặt đất, thuộc ba khu vực khác nhau của lục địa Vilderan. Mỗi khu vực này sẽ mang một sắc thái khác nhau nhằm mang lại sự phong phú trong phần hình ảnh, từ những bình nguyên màu mỡ, vùng sa mạc Mana khổng lồ, những ngọn núi băng hay các thành phố và làng mạc. Tất cả các vùng ngoại cảnh sẽ được nối liền với nhau bằng các con đường game gọi là Pass, đóng vai trò là sự chuyển đổi giữa những vùng đất khác nhau nhằm mang lại sự liền mạch và cảm giác rộng lớn cho người chơi khi di chuyển trong thế giới của game. Gắn liền với những cuộc phiêu lưu này là hệ thống nhiệm vụ cũng được khởi tạo ngẫu nhiên tùy theo cấp bậc và vùng đất mà bạn đang khám phá, cùng với một hệ thống các sự kiện ngẫu nhiên xảy ra dọc đường đi. Bạn có thể hỗ trợ một thương nhân xui xẻo tìm lại hàng hóa của mình, hoặc cứu lấy những con tin đáng thương đang chờ bị bọn cướp "cắt tiết". Những sự kiện ngẫu nhiên này sẽ giúp người chơi có thêm hứng thú để khám phá hết các ngõ ngách trong game bởi chúng đi kèm phần thưởng xứng đáng chứ không chỉ dẫn đến kết quả là một cuộc… chạy bộ trở về điểm xuất phát ban đầu.

Cũng như phần 1, các khu vực trong Torchlight II được tạo mới hoàn toàn ngẫu nhiên mỗi lần người chơi bắt đầu game, nên bạn sẽ không bao giờ bắt gặp những khung cảnh giống nhau sau mỗi lần chơi.

Mỗi vùng đất trong Torchlight II sẽ rộng hơn nhiều lần so với trước, và nhờ công nghệ mới, bạn sẽ bắt gặp những địa hình dốc nối liền từ cao xuống thấp và ngược lại chứ không chỉ toàn những cầu thang nối các khu vực có độ cao khác nhau. Sẽ vẫn có những hang dungeon nhiều tầng nằm rải rác khắp nơi nhằm thỏa mãn nhu cầu thám hiểm của game thủ, chen chúc lũ quái vật sẵn sàng biến mình thành điểm kinh nghiệm của người chơi – hoặc biến người chơi thành… bữa tối của mình. Tất nhiên, bạn sẽ được cung cấp những món vũ khí mới, các bộ giáp xịn với hàng chục dòng hiệu ứng, hàng núi tiền vàng cùng điểm kinh nghiệm hậu hĩnh sau khi hạ gục những đối thủ khó chơi. Nhiều tính năng cũ trong phiên bản đầu như chú thú cưng luôn sát cánh bên bạn hay những phút câu cá thư giãn cũng trở lại, đồng thời với khả năng tùy biến mạnh mẽ cho phép người chơi tự tạo nhân vật của mình trong game. Và khi nhân vật đã trở nên mạnh mẽ, khám phá mọi vùng đất, có được gia sản khổng lồ và những món vũ khí, giáp trụ "khủng" nhất thì tính năng "về hưu" sẽ là lựa chọn của bạn để bắt đầu một cuộc phiêu lưu mới cùng một nhân vật mới trong khi sự tích anh hùng của nhân vật cũ vẫn sống mãi trong lòng các… NPC.

Về mặt hình ảnh, game sẽ tiếp tục bám theo phong cách hoạt họa vui nhộn của phiên bản đầu, với màu sắc tươi sáng và lũ quái vật trông buồn cười hơn là đáng sợ. Môi trường của game sẽ gồm nhiều chi tiết và hiệu ứng ánh sáng, trong khi kỹ năng, phép thuật của các nhân vật cũng được "đánh bóng" lại cho đẹp mắt và hoành tráng hơn. Do Torchlight II có sự góp mặt của các màn chơi ngoại cảnh nên thời tiết như mưa, tuyết rơi, sấm chớp, bão cát… là thứ không thể thiếu. Chúng sẽ xuất hiện một cách ngẫu nhiên trong chu kỳ ngày – đêm của game. Phần nhạc nền được thực hiện bởi Matt Uelmen, người đứng sau các trò chơi Torchlight, World of Warcraft, StarCraft và cả Diablo đình đám ngày nào, nên chúng ta có thể yên tâm về chất lượng của những bản giao hưởng sẽ được sử dụng trong game. Ngoài ra, người chơi cũng sẽ được cung cấp khả năng tạo thêm nội dung mới cho game hết sức linh hoạt nhờ bộ công cụ Torchlight Editor đi kèm. Bạn có thể tạo nên một màn chơi chính xác đến từng gốc cây ngọn cỏ, hay đơn giản chọn trước một vài thiết lập và để cho máy tự làm mọi thứ dựa trên những điều bạn muốn. Và tuyệt vời nhất là không chỉ thưởng thức một mình, mà người chơi còn có thể cùng bạn bè tham gia vào cuộc phiêu lưu mới của Torchlight 2.

PHẠM LÊ

TROPICO 4

THIÊN ĐƯỜNG MIỀN NHIỆT ĐỚI

Cát vàng. Nắng ấm. Gió biển trong lành. Quyền lực tuyệt đối... Mọi thứ đều có trong Tropico.

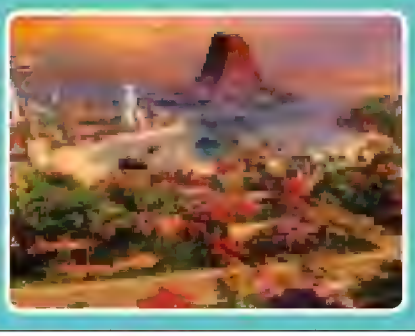
Maldives, Tahiti, Hawaii, Bali... Một chuyến du lịch đến những hòn đảo thiên đường này chắc chắn là một điều tuyệt vời, nhưng sẽ càng tuyệt vời hơn nếu bạn được là chủ nhân của một thiên đường như thế. Và khi Haemimont Games bắt tay vào việc xây dựng một "hòn đảo nhiệt đới" mới cho những game thủ trung thành của họ với cái tên Tropico 4, các fan có thể tin rằng giấc mơ của họ sẽ lại một lần nữa trở thành hiện thực.

Game sẽ mang lại một phần hướng dẫn chi tiết hơn nhiều gồm 5 màn chơi nhỏ, bao quát mọi khía cạnh từ xây dựng một tòa nhà nhỏ cho đến định hướng cho cả nền kinh tế, cho phép người chơi mới có thể làm quen với game một cách nhanh chóng và dễ dàng. Bạn cũng có thêm nhiều lựa chọn mới trong việc tạo nên nhà lãnh đạo riêng của mình, hoặc đơn giản là chọn lấy một nhân vật có sẵn.

Nếu đã từng chơi qua các phiên bản đầu tiên, người chơi sẽ nhớ ngay đến khía cạnh chính trị của trò chơi, bao gồm cả đối nội và đối ngoại. Trên hòn đảo mà bạn là tổng thống, có rất nhiều phe phái khác nhau, với những mục tiêu và lợi ích khác nhau để từ đó đòi hỏi người chơi ban bố những đạo luật có lợi cho mình.

Tropico 4 lần đầu tiên cho phép người chơi không còn bị bó hẹp trong những tài nguyên có sẵn trong lãnh thổ của mình, mà còn có thể thiết lập những con đường giao thương với các nước khác. Bằng việc nhập khẩu các loại nguyên liệu không thể tự sản xuất, người chơi có thể phát triển nền kinh tế của mình một cách dễ dàng hơn mà không cần phải tốn công tạo dựng một hệ thống hoàn chỉnh từ khai thác nguyên liệu – chế biến sản phẩm – xuất khẩu nữa. Về khía cạnh xây dựng, bên cạnh những công trình cũ phục vụ dân sinh, du lịch, công – nông nghiệp cùng các kì quan, sẽ có thêm 20 công trình mới cho người chơi khám phá. Mỗi công trình trong Tropico đòi hỏi nguồn nhân lực trình độ khác nhau để điều hành, do đó việc đào tạo những công dân có tay nghề cao luôn là ưu tiên số một. Mặc dù game không hỗ trợ tính năng chơi mạng, nhưng là người đứng đầu một quốc gia, tất nhiên ngài tổng thống của chúng ta không thể bỏ quên Twitter và Facebook. Bất kể đó là sóng thần ập đến, núi lửa phun trào, bệnh cúm hoành hành, đảo chính đẫm máu hay chỉ là ảnh ngài tổng thống cởi trần lướt ván, El Presidente đều có thể ngay lập tức chia sẻ những khoảnh khắc đó cho tất cả bạn bè trên các mạng xã hội này. Còn gì "phong cách" hơn khi bạn có được những người hâm mộ trung thành dõi theo khả năng lèo lái một đất nước của mình? Hãy sẵn sàng cho những thử thách mới, bởi hòn đảo Tropico 4 sẽ chính thức chào đón vị tổng thống của mình trong một ngày gần đây.

PHẠM LÊ



Tên game: Tropico 4 | **Thể loại:** Mô phỏng | **Phát triển:** Haemimont Games | **Phát hành:** Kalypso | **Dự kiến phát hành:** 30/08/2011 | **Hệ máy:** PC, Xbox 360

ĐẶC NHIỆM BỐN NGƯỜI

Ghost Recon từ lâu đã nổi tiếng là dòng game mô tả chi tiết tính chiến thuật nhóm. Người chơi sẽ không tự bùng nổ giống Gears of War hay Black Ops. Game đòi hỏi tính chiến thuật ở mặt hỗ trợ bọc lót và kỹ năng sử dụng vũ khí. Vì thế, Ghost Recon chưa bao giờ là trò chơi dành cho các "tay mơ".

Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier (GRFS) lại càng không dễ chịu. Game diễn ra trên một bản đồ khá rộng, trong đó người chơi trong vai trò chỉ huy đội đặc nhiệm Ghost sẽ tự nắm bắt tình huống và ra quyết định hành động dựa trên tình huống đặc thù đó. Đặc điểm chính của GRFS là đòi hỏi người chơi phải suy nghĩ cặn kẽ trước khi hành động. Các kế hoạch đánh chặn đầu, thọc sườn hoặc đánh úp đều phải được vạch ra rõ ràng.

Điểm đáng chú ý trong phiên bản mới là đồng phục của lực lượng đặc nhiệm. Một đặc nhiệm sẽ được trang bị mặt nạ và các đồ vật mang tính đe dọa đối với tội phạm lẫn dân chúng. Cần nhấn mạnh là mang đúng đặc điểm Ghost, đội đặc nhiệm sẽ vừa phải trấn áp bọn tội phạm vừa phải vỗ yên dân chúng để không làm ảnh hưởng đến kế hoạch tác chiến. Xavier Marquis, giám đốc mỹ thuật của trò chơi, cho biết các mối quan hệ tương tác với dân chúng sẽ ảnh hưởng rất mạnh đến diễn biến chung, đôi khi chính họ sẽ làm "lật ngược thế cờ" trong tích tắc.

Các chủng loại vũ khí và khí tài mà các chiến binh tương lai sử dụng trong GRFS sẽ không được ảo hóa nhiều mà sẽ gắn liền với các chủng loại hiện có trên thực tế, kết hợp với các thiết bị tầm nhiệt Thermal, quan sát trong đêm Night hoặc theo dõi từ hóa Magnetic. Cốt truyện của GRFS được đào sâu hơn hẳn các phiên bản Advanced Warfighter. Các nhân vật chính diện lẫn phản diện sẽ có những mối quan hệ đan xen phức tạp với lòng trung thành, sự phản bội, tình thương của người cha đối với đứa con,…tạo nên những tình tiết hết sức đặc biệt. Tất cả chỉ để thể hiện một điều: Ubisoft muốn tái hiện những gì trong thực tế vào GRFS.

HOÀNG KIM

Tên game: Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier | **Thể loại:** Hành động | **Phát triển:** Ubisoft | **Phát hành:** Ubisoft | **Dự kiến phát hành:** 2011 | **Hệ máy:** PC, PS3, Xbox 360

TUY GIÁ ĐẮT SONG CHẤT LƯỢNG ÂM THANH MÀ TAI NGHE PC 360 G4ME CỦA SENNHEISER MANG LẠI LÀ RẤT TỐT CHO NHỮNG NGƯỜI YÊU GAME.

Sennheiser PC 360 G4ME

Tai nghe dòng game

PC 360 G4ME có kiểu thiết kế ôm trọn vành tai khá thoải mái và chắc chắn. Dây cắm của tai nghe dài 3m, sử dụng đầu cắm 3,5mm, phù hợp với cả cách bố trí thùng máy tính xa người dùng (trường hợp cắm dây ở phía sau). Phần tiếp xúc với đầu và 2 tai được chêm bằng những miếng lót rất êm, hạn chế cảm giác do ma sát mạnh mang lại. Kết cấu của tai nghe đa phần đều bằng nhựa, trừ 2 miếng kim loại bao bên ngoài 2 vành áp tai. Độ đàn hồi của phần tiếp xúc đầu cùng với sự xoay chuyển 30 độ của 2 vành áp tai khiến thiết bị ôm sát vào tai và đầu, đồng thời được giữ chặt. Nút xoay điều chỉnh âm lượng được tích hợp bên vành áp tai phải khá tiện lợi cho người dùng.

Ở mức độ âm thanh trung bình và lớn (theo vòng xoay âm lượng), các âm treble và bass nghe khá rõ ràng. Điều này rất thích hợp cho những người mê game thường xuyên phải nghe các đoạn hội thoại có âm lượng không đồng đều, các vụ nổ, tiếng thầm thì hay các hiệu ứng âm thanh khác. Thử nghiệm thực tế với trò chơi F.E.A.R 3, tiếng bước chân chạy của nhân vật chính và các đối thủ phân biệt rõ ràng, có phân định khoảng cách xa gần. Giọng trao đổi của phe đối thủ cũng nghe rất rõ ràng dù chúng thì thầm với nhau. Phần thu microphone của PC 360 G4ME rất có giá trị khi được trang bị lớp chống tạp âm, phù hợp để trao đổi qua Skype hay các dịch vụ chat khác. Nhược điểm khi sử dụng PC 360 G4ME là có loa ngoài tự phát, có thể làm ảnh hưởng đến người xung quanh trong phạm vi 4-5m.

Giá tham khảo: 5.500.000đ.

HOÀNG KIM

Liên hệ:

SV House. ĐT (08) 3832 0827

TGVT B - Một ấn phẩm của TGVT - PC World VN

Giải pháp kinh doanh hiệu quả

- Chính sách, cơ chế quản lý nhà nước về CNTT, ứng dụng CNTT…
- Giải pháp, công cụ công nghệ mới trong hoạt động sản xuất, kinh doanh
- Tầm nhìn người lãnh đạo trong quản lý, điều hành và đầu tư ứng dụng CNTT doanh nghiệp
- Cơ hội giao thương kết nối thị trường CNTT, những bài học kinh nghiệm ứng dụng CNTT hiệu quả
- An ninh trong hệ thống thông tin doanh nghiệp...

TẠP CHÍ THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIETNAM

Tòa soạn: 126 Nguyễn Thị Minh Khai, P6, Q.3, TP.HCM
ĐT: 08.3930 4324 - Fax: 08.3930 4338 - Email: thegioivitinh@pcworld.com.vn

Văn phòng Hà Nội: Tầng 9, 195 Giảng Võ, Q.Đống Đa, Hà Nội
ĐT: 04.3512 1819 - Fax: 04.3512 1820 - Email: thegioivitinh_hn@pcworld.com.vn

Trọn bộ "đồ nghề" cho STARCRAFT II

KHÔNG CHỈ ĐƯỢC TRANG BỊ ĐẦY ĐỦ NHỮNG CÔNG NGHỆ MỚI NHẤT, BỘ SẢN PHẨM DÀNH CHO PC GỒM CHUỘT VÀ TẤM DI CHUỘT, BÀN PHÍM MÁY TÍNH VÀ TAI NGHE RAZER STARCRAFT II CÒN HẤP DẪN BỞI KIỂU DÁNG THIẾT KẾ ĂN THEO TRÒ CHƠI DÀN TRẬN ĐÌNH ĐÁM HIỆN NAY STARCRAFT II.

Nói đến những thiết bị ngoại vi dành cho game thủ, không ai là không biết đến thương hiệu Razer với những sản phẩm nổi tiếng một thời như chuột game Razer Copperhead, bàn phím Razer Lycosa, tai nghe Razer Orca,... Các sản phẩm của hãng luôn được trang bị những công nghệ mới nhất, mang đến cho người dùng sự thoải mái cũng như hiệu quả tốt nhất khi sử dụng để chiến game, tham gia vào những trận đấu kịch tính mà sự thắng thua không ít thì nhiều cũng được quyết định bởi những thiết bị ngoại vi mà game thủ sử dụng. Và cũng như mọi hãng sản xuất khác trên thị trường, bên cạnh việc luôn trang bị những công nghệ mới của mình, Razer cũng cho ra đời những dòng sản phẩm ăn theo những trò chơi hay những bộ phim ăn khách. Một trong những minh chứng cụ thể nhất chính là bộ sản phẩm ăn theo trò chơi StarCraft II, gồm: chuột Razer Spectre, bàn phím Razer Marauder và tai nghe Razer Banshee. Bên cạnh kiểu dáng được thiết kế theo phong cách trò chơi StarCraft II, bộ sản phẩm này còn được trang bị công nghệ APM. Công nghệ này cho phép hệ thống đèn LED bên trong tự động thay đổi màu sắc tùy theo tốc độ thực hiện các động tác của người chơi. Riêng với tai nghe thì đèn LED sẽ thay đổi màu sắc tùy theo điệu nhạc. Bộ sản phẩm này ra mắt hồi tháng 7 năm ngoái và đến nay cũng đã được tung ra thị trường Việt Nam với giá trọn bộ hơn 9 triệu đồng.

RAZER SPECTRE: NỖI ÁM ẢNH CỦA MỌI ĐỐI THỦ

Spectre là đạo quân mới trong phe Terran, chỉ có trong phiên bản StarCraft II.

Đặc điểm của đạo quân này là khả năng tàng hình, di chuyển linh hoạt và thường được sử dụng để quấy rối căn cứ của địch cũng như làm hoa tiêu chỉ điểm cho các đơn vị cài bom. Và hãng Razer đã chuyển đổi những ưu điểm của đạo quân Spectre thành ưu điểm cho chuột game Razer Spectre. Đương nhiên là chuột chơi game này không tàng hình mà có tốc độ di chuyển trỏ chuột cùng thời gian đáp ứng nhanh, các phím bấm lớn giúp người dùng sử dụng chuột thoải mái và chính xác hơn. Điều này được thể hiện qua kiểu dáng thiết kế cũng như đặc tính kỹ thuật của sản phẩm.

Chuột Razer Spectre có kiểu dáng vuông vức, nhỏ gọn hơn với kích thước các chiều 100mm x 66mm x 37mm cùng trọng lượng chỉ 90g. Sản phẩm được trang bị bộ cảm biến 3,5G có độ phân giải lên đến 5600DPI và người dùng có thể dễ dàng chuyển đổi độ phân giải này thông qua nút chuyển đổi DPI được bố trí ở phía trên hệ thống cảm biến quang học. Tốc độ di chuyển trỏ chuột đạt 508 cm/s với gia tốc 50g. Dây tín hiệu có thời gian đáp ứng nhanh đạt 1000Hz với độ trễ chỉ ở mức 1ms, nhanh gấp 8 lần so với một chú chuột chơi game thông thường. Các nút bấm của chuột khá lớn, nhạy và có khả năng chống trơn tốt, mang đến cảm giác sử dụng thoải mái và bám chắc cho người dùng. Đương nhiên, sản phẩm vẫn được trang bị bộ nhớ tích hợp cho phép người dùng lưu trữ các thiết lập cá nhân và kích hoạt nhanh chóng khi cần thiết.

Bên cạnh những ưu điểm như đã nói trên, chuột game Razer Spectre cũng có một khuyết điểm nho nhỏ khi có nhiệt lượng tỏa ra trong lúc hoạt động, phần nhiệt lượng này tuy không lớn nhưng cũng đủ mang lại cảm giác khó chịu khi bạn sử dụng chuột lâu.

Chuột Razer Spectre hiện được bán tại thị trường Việt Nam với giá 2.027.000 đồng cùng thời gian bảo hành 2 năm (cập nhật tại loa.com.vn)

RAZER MARAUDER: CỖ XE BỀN BỈ

Marauder là đạo quân phòng không thuộc phe Terran. Đạo quân này có ưu điểm là có khả năng phòng không và giáp cao nên sử dụng rất tốt trong chiến thuật phòng thủ. Và những ưu điểm đó đã được hãng Razer mang đến

cho bàn phím chơi game Razer Marauder. Bạn sẽ cảm nhận ngay cảm giác nặng nề khi lần đầu cầm bàn phím này với trọng lượng tổng thể của nó lên đến hơn 1kg, nặng hơn rất nhiều lần so với một bàn phím thông thường. Sản phẩm không có bất kỳ một nút chuyên dành cho game nào giống như một số bàn phím chơi game hiện có trên thị trường, thay vào đó là thiết kế tạo sự thoải mái và độ chính xác cao khi sử dụng.

Bàn phím Razer Marauder có các phím bấm lớn, khoảng cách giữa các phím rộng nên người dùng sử dụng phím thoải mái và chính xác hơn, không còn tình trạng nhấn lộn phím. Các phím bấm được phủ lớp silicon tạo cảm giác êm ái và bám tay hơn. Và đương nhiên, bàn phím cũng sử dụng đèn nền LED nên người dùng có thể sử dụng bàn phím dễ dàng trong đêm tối. Một ưu điểm nữa ở bàn phím này là được tích hợp phím nóng ghi nhận thiết lập Macro cũng như thiết kế chống thấm nước giúp người dùng yên tâm hơn khi sử dụng.

Tính năng APM trên bàn phím Razer Marauder cho phép đèn LED chiếu nền trên bàn phím tự động thay đổi màu sắc tùy theo tốc độ gõ phím của game thủ cũng như có sự thay đổi trong đơn vị quân mà game thủ điều khiển (chỉ có tác dụng với game StarCraft II). Tính năng thay đổi màu sắc của đèn LED theo thời gian thực này được kích hoạt mặc định với những màu sắc do nhà sản xuất thiết lập. Tuy nhiên, người dùng có thể thay đổi màu sắc của đèn LED khi cài đầy đủ trình điều khiển dành cho bộ gear chơi game Razer StarCraft II.

Bàn phím chơi game Razer Marauder hiện được bán với giá 3.393.000 đồng cùng thời gian bảo hành 1 năm.

RAZER BANSHEE: CHUYÊN GIA THÁM THÍNH

Nếu Spectre được xem là đạo quân bộ binh, Marauder là đạo quân phòng không thì Banshee chính là đạo quân trinh thám của phe Terran. Ưu điểm của đạo quân này là khả năng di chuyển linh hoạt nên rất hữu dụng khi dùng để thám thính tình hình của đối thủ. Và Razer đã hiện thực hóa ưu điểm này vào tai nghe Razer Banshee thông qua khả năng thể hiện môi trường bằng âm thanh rất chân thật.

Tai nghe Razer Banshee sử dụng hai loa Magie có đường kính 50mm ở mỗi chụp tai. Mỗi loa phát ra âm thanh có ngưỡng âm tần 20 – 20.000 Hz, trở kháng 32 ohm cùng độ nhạy tiếng ở mức >102dB. Nhờ vậy mà tai nghe cho chất lượng âm thanh tốt, to và rõ. Kết hợp cùng 10 hiệu ứng âm thanh tích hợp sẵn, tai nghe sẽ đưa bạn vào thế giới trò chơi một cách thật hơn với việc thể hiện chân thật môi trường trong trò chơi cũng như sự dồn dập của trận đấu khi vào những khúc cao trào.

Trong khi đó, micro tích hợp với khả năng ghi nhận được âm thanh có ngưỡng âm 100 – 10.000 Hz, độ nhạy tiếng -42db ±2dB cùng tỉ lệ độ ồn >58dB đủ để giúp bạn liên lạc tốt nhất với đồng đội của mình. Và nếu bỏ qua độ cồng kềnh của tai nghe thì Razer Banshee không có một khuyết điểm nhỏ nào.

Tai nghe Razer Banshee được bán với giá 3.599.000 đồng cùng thời gian bảo hành 6 tháng.

RAZER VESPULA: GÓP PHẦN MANG ĐẾN MỘT BỘ GEAR HOÀN HẢO

Không nằm trong bộ sản phẩm được thiết kế ăn theo trò chơi StarCraft II, nhưng với kiểu dáng nhiều góc cạnh, hợp tông với thiết kế tổng thể của bộ gear Razer StarCraft II, chính vì thế mà người viết cũng đưa vào bài này bàn di chuột Razer Vespula như một lựa chọn để làm nên một bộ gear chơi game hoàn hảo.

Bàn di chuột Razer Vespula có kích thước các chiều 300mm x 220mm x 4mm, quá đủ để bạn có được cảm giác thoải mái nhất khi di chuột, nhưng cũng không chiếm dụng nhiều diện tích sử dụng. Tấm di chuột có hai mặt dành cho từng trường hợp sử dụng khác nhau, bề mặt trơn nhẵn dành cho nhu cầu sử dụng cần đến tốc độ di chuyển của trỏ chuột và bề mặt nhám dành cho trường hợp cần đến độ chính xác cao. Bên cạnh đó, hãng Razer còn kèm theo bàn di chuột này tấm đệm tay khá êm được tạo ra từ chất liệu sợi cao su có độ đàn hồi và độ bám tốt, nhờ đó giúp cho bàn di chuột không bị dịch chuyển khi sử dụng.

Sản phẩm được bán với giá 981.000 đồng.

XUÂN TÙNG

Liên hệ:
Altech Computers
www.altech.vn

VEC 2011
CẦN NẮM VỮNG LUẬT CHƠI

Trước thềm cuộc chơi, Ban tổ chức của 2 môn Fifa Online 2 và Audition đặc biệt đưa ra một số khuyến cáo đáng lưu ý dành cho các thí sinh.

Môn thi đấu Fifa Online 2 (FOL2)

Hiện nay, luật thi đấu bộ môn FOL2 tại VEC 2011 đã được công bố chính thức trên trang chủ của giải đấu, nó không quá khó hiểu nhưng với những VĐV lần đầu tiên thi đấu offline sẽ không thể tránh khỏi một số sai lầm nhỏ hay mắc. FIFA Online 2 xin đưa ra lưu ý về một số điểm quan trọng trong luật thi đấu như sau.

Đội hình sử dụng

Đội hình được sử dụng trong thi đấu là Starpoint. Các bạn cần lưu ý kiểm tra trong số thẻ uniform mình đang sở hữu có thẻ nào trùng với cầu thủ trong đội hình mà bạn dự định dùng để thi đấu. Nếu có, bạn cần đặt thẻ lên TTĐG để bỏ tác dụng của thẻ. Thứ hai, bạn cần chắc chắn rằng tài khoản của mình không trong trạng thái Worldtour Blessing (Vàng, Bạc, Đồng), nếu có thì bạn cần chuyển sang tài khoản thi đấu khác vì trạng thái Worldtour Blessinh gây mất cân bằng khi thi đấu.

Vật phẩm

Khi thi đấu, bạn được phép sử dụng 2 loại vật phẩm: bình tăng lực và bình tăng phong độ. FIFA Online 2 khuyến cáo bạn nên sử dụng đủ cả 2 loại vật phẩm này bởi một trận đấu có thời gian 10 phút sẽ bào mòn thể lực cầu thủ rất nhiều. Càng về cuối trận, thể lực cầu thủ tụt càng trầm trọng, nếu không dùng bình tăng lực, cầu thủ của bạn sẽ khó giữ được phong độ trong suốt thời gian thi đấu.

Thời gian thi đấu

Một trận đấu tại VEC 2011 có thời gian 10 phút, nó khác xa những trận đấu worldtour chỉ kéo dài 5 phút mà các bạn vẫn thường thi đấu, vì thế bạn cần tính toán chiến thuật hợp lý. Thứ hai, như đã nói ở trên, về cuối trận, cầu thủ đã giảm nhiều thể lực nên bạn cần tính đến khả năng thay người nếu cần thiết.

Longball

Đây là điểm khác mới với các VĐV nghiệp dư. Trước hết cần hiểu: longball là mọi tình huống chuyền bổng từ phần sân nhà sang sân khách từ đá phạt cố định và thủ môn phát bóng lên. Các tình huống được coi là phát bóng: thủ môn phát bóng tại điểm cố định, thủ môn cầm bóng và phát lên. Nếu thủ môn thả bóng xuống đất và phát lên, đó được coi là longball. Lưu ý: chọc khe sệt, mạnh W không phải longball.

Câu giờ

Không chuyền qua lại ở sân nhà, không dắt bóng ra khu vực phạt góc (của cả 2 nửa sân) và che chắn bóng câu giờ. Ngoài hai khu vực như trên, các bạn hoàn toàn có thể chuyền qua lại bên phần sân khách để kéo dãn hàng phòng ngự đối phương.

Môn thi đấu Audition

Luật thi đấu bộ môn Audition Season 2 tại VEC 2011 đã được công bố trên trang chủ của VEC, Audition Season 2 đưa ra một số điểm chính để các vận động viên nắm rõ.

Về tổng quan, chế độ thi đấu bao gồm thi đấu nhảy thường và thi đấu BEAT UP – 6K. Thời gian thi đấu tùy vào thời lượng bài nhạc được chọn. Sân đấu: Lớp học ma.

Các lưu ý:

- Nghiêm cấm nói chuyện trong lúc thi đấu (khi trận đấu bắt đầu).

- Vận động viên thi đấu phải kiểm tra các thiết bị và máy tính thi đấu trước khi bắt đầu trận đấu, trọng tài phụ trách sẽ hỗ trợ tích cực.

- Đối với nơi thi đấu không hỗ trợ cài đặt qua USB (JoyToKey), vận động viên thi đấu phải tự chịu trách nhiệm.

- Vận động viên thi đấu chỉ có 5 phút cài đặt và kiểm tra các thiết bị các nhân trước khi bắt đầu trận đấu.

-Trong khi thi đấu nếu máy chủ gặp trục trặc (xác nhận do lỗi máy chủ): Trận đấu được tổ chức lại.

- Mất điện: Sẽ tổ chức thi đấu lại toàn bộ các ván thi đấu đang được diễn ra.

+ Trong 10 giây đầu, nếu có bất kỳ vận động viên nào bị disconnect khỏi game, trận đấu sẽ được tổ chức thi đấu lại.

+ Sau 10 giây đầu, nếu chỉ có 1 vận động viên bị disconnect khỏi game, trận đấu sẽ vẫn được tiếp tục.

+ Sau khi ván đấu đã trôi qua ½ bài nhạc, nếu có bất kỳ vận động viên nào bị disconnect, trận đấu sẽ vẫn được tiếp tục.

- Hiện tượng lag, delay:

+ Khi trọng tài quyết định hiện tượng Lag là do lỗi Server, trận đấu sẽ được tiến hành thi đấu lại.

+ Khi trọng tài quyết định hiện tượng Lag không đáng kể, trận đấu tiếp tục.

+ Khi trọng tài quyết định hiện tượng Lag là do đường truyền mạng tại khu vực thi đấu, trận đấu tạm dừng để ổn định đường mạng.

+ Lag điểm (trong thi đấu Beat Up): Kết quả cuối cùng xét trên số lượng Miss và Perfect nếu có chênh lệch lớn về điểm số. Cụ thể như sau:

• Trong trường hợp combo và điểm số tương đương (hơn kém nhau dưới 5.000 điểm), nhưng có chênh lệch về số perfect (trên 5 perfect) thì người có số perfect cao hơn là người chiến thắng.

• Trong trường hợp combo và số perfect tương đương (hơn kém nhau dưới 5 perfect), nhưng có sự chênh lệch về điểm số (trên 5.000 điểm) thì kết quả thắng vẫn tính cho vận động viên có số điểm cao hơn.

- Tất cả trường hợp còn lại đều xét thắng thua theo số điểm cuối cùng.

GAME SI

VÌ SAO GAME BỊ "LẮC"?

Lắc (dọc trại âm từ tiếng Anh "lag") là hiện tượng khung hình của trò chơi trồi sụt thất thường, gây khó chịu và ảnh hưởng đến quá trình chơi game. Hãy thử tìm hiểu về độ trễ đáp ứng để hiểu thêm về vấn đề này.

Sự đáp ứng (responsiveness) là một trong những vấn đề hay bị hiểu sai nhưng chiếm giữ vai trò rất quan trọng trong những trò chơi điện tử ngày nay. Nó khó đo lường hơn tốc độ khung hình/giây, mà lại thường bị bỏ qua trong quá trình phát triển game. Độ trễ đáp ứng (response lag) có hiệu ứng tiêu cực đến thuộc tính điều khiển trò chơi. Người chơi game thường rất nhạy cảm với độ trễ đáp ứng trong game, và dễ nhận thức được nó mỗi khi chạm giới hạn. Sự đáp ứng đặc biệt quan trọng trong những tình huống chơi game nhanh, hoặc game chạy trên một máy chủ nào đó. Quá trình gây ra độ trễ đáp ứng là một quá trình đầy những chuỗi sự kiện, bắt đầu từ khi một người chơi sử dụng thiết bị nhập và kết thúc với việc xuất (hiển thị) các khung hình của game lên màn hình máy tính (hoặc TV). Mỗi bước trong quá trình này đều có thể gây ra hiện tượng "lag" do khoảng thời gian đáp ứng chồng chất các sự kiện bị trễ.

Độ trễ đáp ứng từng được đo lường bằng cách sử dụng một máy ảnh kỹ thuật số tốc độ cao để đo lường tổng thời gian đáp ứng (response time) theo từng giây đồng hồ. Mặc dù phương pháp đó khá tốn thời gian và bị giới hạn độ chính xác với những khung hình tốc độ chậm, nhưng ngoài cách đó ra chưa có cách nào đo lường thời gian đáp ứng tốt hơn. Sự đo lường dựa trên sự tương quan giữa tay cầm có dây/không dây với màn hình CRT, TV màn hình phẳng và màn hình LCD. Phương pháp đo lường thời gian phản ứng cho dải khá rộng: từ 50ms ở Guitar Hero 3 trên Xbox 360 đến 166ms ở GTA IV trên PS3. Chúng đều dựa trên độ trễ khi sử dụng tay cầm không dây và màn hình CRT (TV màn hình phẳng và màn hình LCD có thể bị trễ hơn). Khi thử nghiệm thực tế, độ trễ của GTA IV dễ dàng vượt mức 200ms. Nhiều người chơi khi quyết định mua game thường ít quan tâm đến độ trễ đáp ứng trong tầm này.

Những trò chơi đòi hỏi thời gian đáp ứng chính xác cao tương ứng với hành động của người chơi, như là các vũ điệu nhảy, âm nhạc, trò chơi đối kháng... đều có những yêu cầu khá nghiêm ngặt. Kể cả khi người chơi không có ý thức thì độ trễ có thể đạt tới mức giới hạn và gây khó chịu. Tay cầm điều khiển ẩn chứa một số lượng độ trễ đáp ứng cao hơn hẳn chuột máy tính. Chuột cho phép một dải chính xác chuyển động ở mức rất sâu, trong khi nút xoay analog của tay cầm lại giới hạn ở một giới hạn chuyển động. Chính vì vậy, chính bản thân tay cầm gây ra độ trễ đáp ứng cho chính nó, khiến cả hệ thống đáp ứng trễ hơn. Do đó, các trò chơi bắn súng trên console thường thể hiện độ trễ đáp ứng rõ hơn. Lấy điển hình là GTA IV, độ trễ lên đến 200ms nhưng vẫn chơi được. Dùng chuột chơi trò chơi bắn súng thì độ nhạy tăng lên một chút bởi mắt thường quan sát con trỏ chuột, tuy nhiên vấn đề độ trễ đáp ứng của con trỏ thì đã có từ lâu trong ngành đồ họa và có thể ngăn chặn được bằng giải pháp phần cứng: thay vì dựng hình con trỏ chuột như bình thường gây nên độ trễ xử lý, hệ điều hành và card đồ họa có thể rút ngắn bớt bằng chế độ dựng hình con trỏ hệ thống trực tiếp vào bộ nhớ đệm. Điều này còn quan trọng hơn khi trò chơi chạy ở mức fps thấp. Hầu hết người chơi và các nhà phát triển game đều ít lo ngại ở mức 30fps và độ trễ dao động từ 130 – 160ms.

Nơi sản sinh độ trễ đáp ứng lớn nhất không thể nghi ngờ đó chính là tốc độ dựng hình, xảy ra theo luồng truyền tải và/hoặc xử lý dữ liệu giữa các thiết bị khác nhau. Một ứng dụng đơn giản có thể trễ mất 3 khung hình, tương ứng với 1 khung hình xử lý trên CPU, 1 khung hình khi dựng hình trên GPU và 1 khung hình khi xuất ra màn hình. Một trò chơi phức tạp hơn có thể cần nhiều luồng dữ liệu và có nhiều độ trễ hơn. Một engine xử lý đa luồng có thể đạt đến độ trễ đáp ứng 200ms ở mức 30fps. Bản thân hệ điều hành cũng có thể gây thêm rắc rối khi "bắc cầu" giữa CPU và GPU. Các lệnh dựng hình trong DirectX đều được đệm trên CPU, sau đó đẩy xuống GPU. Ở đây có thể khắc phục bằng cách cho chạy GPU đa luồng nhưng rõ ràng nó vẫn gây ra độ trễ .

Các hệ thống trò chơi mây (cloud gaming systems) như Onlive hay Gaikai sẽ làm tăng thêm độ trễ đáp ứng khi cần thêm thời gian truyền tải trên mạng. Tuy nhiên, chưa ai đề cập đến độ trễ khi kết nối với các trung tâm dữ liệu của Onlive hay Gaikai mà các phương pháp đo độ trễ đáp ứng đều cho kết quả từ 150 – 200ms cho hầu hết các game chạy ở mức 30fps. Triển khai một hệ thống mạng dàn trải địa lý cho các trung tâm dữ liệu có thể là cần thiết để tối thiểu hóa độ trễ đáp ứng cho dịch vụ trò chơi mây, song điều đó còn phụ thuộc vào độ trễ của chính trò chơi. Chạy ở mức 60fps thay vì 30fps là giải pháp đơn giản nhất để khiến độ trễ đáp ứng có thể xuống dưới mức 100ms.

Độ trễ đáp ứng của trò chơi vẫn là vấn đề khó hiểu nhất trong ngành thiết kế game hiện đại. Một số nguồn gây độ trễ đáp ứng nằm ngoài tầm điều khiển của nhà phát triển. Nhưng khi mà các engine có thể chạy đa luồng song song và mối quan hệ giữa CPU-GPU được cải thiện, chắc hẳn độ trễ đáp ứng sẽ dần bị đẩy lùi.

HOÀNG KIM
(Tổng hợp)

HỘP THƯ HỎI & ĐÁP

LG D2342P 3D có thể cắm PS3 để chơi 3D được không? Màn hình này cần có kính 3D hay không? (emlacui15 – Cộng đồng TGVT)

Màn hình LG D2342P 3D là thiết bị đầu cuối hiển thị hình ảnh. Nếu PS3 (nguồn phát) có thể phát hình ảnh (game) 3D thì màn hình (nguồn thu) sẽ hiển thị được nội dung 3D đó. Trường hợp của LG D2342P 3D thì bạn cần sử dụng thêm kính 3D, tham khảo tại: *www.lg.com/ie/it-products/monitors/LG-3d-monitor-D2342P.jsp*.

Làm sao để chuyển đổi từ VGA rời sang VGA tích hợp? Em đang dùng máy PC Core i7-2600, RAM 8GB, VGA ATI Radeon 5570, Windows 7 64-bit. (ledaianh125 – Cộng đồng TGVT)

Đầu tiên, bạn cần kiểm tra xem bo mạch chủ có VGA tích hợp không. Nếu có, bạn hãy gỡ VGA rời ra khỏi bo mạch chủ (hoặc tháo nguồn cấp điện), gỡ driver của VGA rời và cài driver của VGA tích hợp. Lưu ý là lúc này bạn cần cắm dây màn hình vào cổng VGA tích hợp.

Mình dùng màn hình LG E1940S và card đồ họa GV-N560OC-1GI. Vì là màn hình widescreen nên khi chơi một số game tỉ lệ 4/3 thì bị kéo dãn ra. Xin hỏi có cách nào thể hiện đúng tỉ lệ được không? (neverbestopped – Cộng đồng TGVT)

Trong chế độ chơi toàn màn hình (full-screen mode), bạn cần thiết lập độ phân giải của game theo tỷ lệ của màn hình. Nếu game không hỗ trợ độ phân giải cần thiết lập, bạn có thể chuyển sang chế độ cửa sổ (windowed mode, tùy từng game) để giữ tỷ lệ 4/3.

Em có mua cái đĩa S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky và cài trên MTXT Toshiba Satelite L305 nhưng vô chơi thì hiện bảng báo lỗi "Xray Engine BugTrap". Cấu hình máy: CPU T3400, RAM 3GB, VGA Mobile Intel 4 Series Express Chipset, Windows Vista Home Basic. (cuquay – Cộng đồng TGVT)

Căn cứ theo mô tả của bạn thì MTXT của bạn sử dụng VGA tích hợp, trong khi đó S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky yêu cầu tối thiểu VGA rời 128MB NVIDIA GeForce 5700 / ATI Radeon 9600 (xem chi tiết tại *http://stalker.deepsilver.com/index.php?lang=eng*). Do đó bạn không thể chơi game trên MTXT hiện tại.

Em muốn tìm file save của F.E.A.R 3 nhưng không biết game save ở đâu? (ledung – Cộng đồng TGVT)

Bạn mở chức năng Search của Windows và tìm kiếm tập tin dạng *.dsSave. Đây là kiểu file save của F.E.A.R 3.

Thắc mắc của các bạn được chúng tôi và chính bạn đọc tạp chí Thế Giới Vi Tính-Thế Giới Game nghiên cứu, trả lời chủ yếu trên "Cộng Đồng" - *http://www.pcworld.com.vn/forum*. Mời bạn đọc gửi câu hỏi và tham gia trả lời để Cộng đồng TGVT-TGG ngày càng phát triển.

HIỂU HƠN VỀ TÌNH TRẠNG LỆ THUỘC GAME

Chuyên gia tâm lý Lê Khanh giải thích rõ hơn về "bệnh nghiện game" ở góc độ tâm lý học.

- Trước khi so sánh nghiện ma tuý với nghiện game, chuyên gia giải thích về tình trạng nghiện ma tuý?

Thực ra, nghiện game, ở góc độ y học, ta có thể gọi là bệnh nghiện game. Nhưng đứng trên góc độ tâm lý, đó không gọi là bệnh – mà đúng hơn là một tình trạng, nhận thức, thái độ lệ thuộc vào game.

Hãy lấy ví dụ về người nghiện ma tuý. Các trung tâm cai nghiện thường có đủ phương pháp như Tây y, Đông y, châm cứu, xoa bóp. Khi nghiện, đến cữ thì người nghiện bắt đầu khó chịu, đủ mọi loại cảm giác. Nhưng sau 1-2 tiếng thì người nghiện trở lại bình thường; đến cữ tiếp theo lại bị như vậy, qua cơn thì họ lại trở về ăn uống, sinh hoạt bình thường.

Tuy nhiên, nhiều em bị nghiện nói với tôi: "Em chẳng cần thuốc gì hết. Em muốn cai thì vẫn cai *được*". Trong giới gọi đó là cai sống, chỉ cần 3 ngày là xong. Người nghiện chỉ cần tự giam mình trong phòng. Có thể cần có người giám sát để khỏi vật vã lên cơn, đập đầu vào tường. Việc cai nghiện quan trọng là ở ý chí.

Nhưng giữ cho đừng hút lại mới là vấn đề. Bởi đó là tình trạng bị lệ thuộc, ám ảnh. Cảm xúc khi hút khiến người đã cai muốn vi phạm. Không ít em chia sẻ với tôi rằng: "Em cai nghiện 3-4 năm, nhưng chỉ cần đi ngang con hẻm em đã chích thì muốn nhảy vào chích". Giai đoạn 10 ngày sau, họ luôn cần được tư vấn, trao đổi; đến giai đoạn 1 tháng sau là hoàn toàn bình thường nhưng họ vẫn luôn luôn phải được nhắc nhở. Đây mới là điểm quan trọng của việc cai nghiện. Thuốc Tây chủ yếu là thuốc an thần để qua cơn, đỡ vật vã; thuốc bổ chỉ giúp lấy lại sức; thuốc Đông y, hay châm cứu cũng vậy.

- Vậy nghiện game cũng có nét tương đồng với nghiện ma tuý?

Trong một chừng mực, những người chơi game và Internet, đến lúc đó anh "phải lên mạng", nếu không thì chán, chẳng muốn làm gì thì đã cho thấy có triệu chứng, ám ảnh.

Khi gọi là bệnh thì phải nói đến liệu pháp, thuốc chữa: bên ngoài tác động và dùng thuốc để uống và khi uống phải hiệu quả vì không hiệu quả thì không phải thuốc chữa bệnh đó. Nếu không hiệu quả thì uống thuốc khác.

Một người chơi, sau khi cai nghiện về liệu có dứt bỏ được không? Dĩ nhiên là không, họ thích chơi thì lâu lâu chơi. Chúng ta không nên gọi đó là "bệnh" mà nên gọi là "tình trạng lệ thuộc". Tại sao? Nó không có khả năng tự chủ vì đối tượng đó hấp dẫn. Cũng như đàn ông vì sao lại mê phụ nữ? Vì đẹp, hấp dẫn nên mê! Thanh niên mê game vì game hấp dẫn trong khi những loại hình giải trí khác có thể đáp ứng nhu cầu bạn trẻ đó còn thiếu. Nếu chúng ta có những hoạt động khác cũng đáp ứng đúng nhu cầu thanh thiếu niên thì liệu các em có mê chơi game hay không?

Ở Mỹ phát triển rất mạnh hệ thống thể thao trong nhà trường, khi học sinh có thành tích về thể thao thì được đánh giá tương đương thành tích về học tập. Họ có những ngày thể thao, lễ hội thể thao và ai giỏi về thể thao được mọi bạn bè ngưỡng mộ, kính phục, tôn trọng. Thanh thiếu niên chơi thể thao cũng có những nhu cầu giống chơi game: có đồng đội, nỗ lực, chiến thắng, hào quang, tôn trọng.

Có thể thấy những người chơi game vì họ có cùng sở thích. Có những CLB cùng sở thích. Nếu ta đến đó chơi ít nhất có thú vui chung. Những ai hợp tính cách sẽ kết thân; nếu không thì chỉ chơi xã giao. Game cũng có những cộng đồng như vậy. Có những cộng đồng xấu, ăn chơi, tiêu cực (cần tránh) nhưng cũng có không ít các cộng đồng tốt, tích cực.

- Theo chuyên gia, thanh thiếu niên nên giải trí như thế nào?

Đối với trẻ em và thanh thiếu niên, chơi mới là điều quan trọng, nhưng lý tưởng nhất là sao để các em coi việc học cũng thú vị giống như việc đi chơi. Điều này đòi hỏi ngay từ thủa nhỏ, các em cần được gia đình và nhà trường quan tâm và phát triển, bồi dưỡng những mặt mạnh để các em có động lực mạnh mẽ và ham thích học tập.

YÊN KHÊ

Trò chơi thể loại khoa học giả tưởng (Sci-Fi) ngày càng có vẻ được ưa chuộng với rất nhiều các tựa game nổi bật được giới thiệu trong thời gian gần đây, có thể kể tên như Bioshock: Infinite, Aliens: Colonial Marines hay Resistance 3. Có thể nhận ra từ các tựa game này một điểm chung là thế giới tương lai của chúng ta sẽ thật ấn tượng với những thành phố lơ lửng trên không và cuộc chiến đấu không mệt mỏi với các sinh vật ngoài trái đất.

LẠC VÀO THẾ GIỚI CỦA GAME KHOA HỌC GIẢ TƯỞNG

Từ các thành phố nổi

Theo các nhà phát triển trò chơi khoa học giả tưởng, điều quan trọng nhất bên cạnh việc thiết kế nhân vật, chính là làm sao có thể xây dựng nên một thế giới trong tương lai bằng cách khai thác tối đa trí tưởng tượng. Irrational Games là một bậc thầy trong lĩnh vực trên, nếu các bạn đã từng chơi qua các tựa game của hãng này như loạt game Bioshock thì có thể bạn đã chứng kiến các thế giới ấn tượng mà họ tạo ra như cả một thành phố nằm sâu dưới mặt nước hay cuộc sống trên chiếc tàu không gian di chuyển với vận tốc nhanh hơn cả ánh sáng.

Tuy nhiên, cùng với những tiến bộ mà con người đã đạt được trong lĩnh vực khoa học kỹ thuật vào những năm đầu thế kỷ 20, đã có một xu hướng mới về nơi mà con người sẽ đến sống sau những ngày cuối cùng của họ trên trái đất. Ý tưởng đó chính là các thành phố nổi, điều này đã gây được rất nhiều ảnh hưởng đến lĩnh vực nghệ thuật giải trí từ điện ảnh đến trò chơi điện tử. Cụ thể, chúng ta đã từng được biết đến các thành phố như Cloud City, một căn cứ nổi bay trên không trung của hành tinh Bespin trong loạt phim Star Wars hay hòn đảo bay khổng lồ Laputa trong Guilliver du Ký của nhà văn Jonathan Swift, hay thành phố New pork City trong EarthBound 2 cùng những đám mây trong bộ phim hoạt hình nổi tiếng Castle in the sky của họa sĩ Nhật Bản, ông Hayao Miyazaki.

Mới đây nhất và nổi bật hơn cả mà chúng ta không thể không nhắc đến chính là thành phố Columbia trong trò chơi Bioshock: Infinite dự kiến được phát hành trong năm 2012. Thành phố này chính là công trình sáng tạo của nhóm thiết kế từ Irrational Games mà theo nhà thiết kế kỳ cựu Steve Gaynor cho biết thì họ đã phải xây dựng thành phố này từng bước y như khi người ta tiến hành xây dựng một thành phố thật sự vậy. Vấn đề đầu tiên được đặt ra cho họ là làm sao một thành phố có thể trôi lơ lửng trên không trung. Câu trả lời chính là hệ thống khí cầu tự hành được cung cấp nhiên liệu bởi những lò phản ứng hạt nhân lớn, chính nhờ đó mà có thể giữ cả một thành phố khổng lồ bay lơ lửng. Không dừng lại ở đó, các nhà thiết kế này còn tìm mọi cách nhằm thể hiện được sự thay đổi theo thời gian qua từng chi tiết nhỏ của thành phố, kết quả là mô hình thành phố mà họ bắt tay vào thiết kế và hình ảnh của nó sau khi họ hoàn thành có vẻ ngoài giống như một thành phố đã trải qua 20 năm tuổi hơn là một thành phố vừa được khai sinh. Theo Ken Levine, giám đốc sáng tạo của Irrational Games thì đây là một thành công trong việc mô phỏng thành phố tương lai trong một trò chơi giả tưởng nhưng đồng thời nó cũng giúp mọi người có được cái nhìn cụ thể hơn về một thế giới trên những đám mây mà chúng ta có thể sẽ phải sống trong tương lai.

Đến những sinh vật ngoài trái đất

Cùng với việc con người phải tự tìm cho mình một nơi ở mới sau khi trái đất bị trở nên hoang tàn thì cuộc chiến chống lại sự xâm lăng từ các sinh vật ngoài hành tinh luôn là một đề tài hấp dẫn đối với các nhà đạo diễn điện ảnh và cả nhà phát triển game đặc biệt là thể loại khoa học giả tưởng. Đã có rất nhiều trò chơi hành động gặt hái được thành công với cốt truyện xoay quanh cuộc chiến giữ loài người và những sinh vật nguy hiểm đến từ ngoài trái đất này. Có thể nguyên nhân chủ yếu để lý giải về sức hấp dẫn kỳ lạ này là sự tò mò về những thứ con người chưa biết đến trong vũ trụ hết sức rộng lớn của chúng ta, một lý do khác nữa là hành động cầm vũ khí chiến đấu nhằm tiêu diệt những con quái vật ngoài hành tinh để bảo vệ nhân loại luôn đem lại cho người chơi cảm giác hào hứng và phấn khích của một anh hùng thật sự.

Có thể kể tên các tựa game mới lấy đề tài trên được giới thiệu trong thời gian qua như Resistance 3 được phát triển bởi Insomniac Games của Sony với nhân vật chính là Joseph Capelli, người lính cuối cùng trong lực lượng Sentinel bí mật của quân đội và cuộc chiến chống lại sự cai trị từ những sinh vật tàn bạo thuộc chủng tộc Chimeran, hay Gears of War 3 được phát triển bởi Epic Games của Microsoft với cốt truyện xoay quanh cuộc chiến của lực lượng Delta Squad mà dẫn đầu là đội trưởng Marcus Fenix để chống lại binh đoàn Locust hùng mạnh.

Tuy nhiên, có lẽ hình tượng sinh vật ngoài hành tinh thành công và đã để lại nhiều ấn tượng nhất trong lòng của các fan hâm mộ đó chính là sinh vật được biết đến với cái tên Xenomorph trong series phim Alien nổi tiếng do hoạ sĩ siêu thực Hans Ruedi Giger thiết kế. Có lẽ nhà phát

hành Sega cũng mong muốn đạt được thành công như thế khi sẽ cho ra mắt tựa game Aliens: Colonial Marines do Gearbox Software phát triển được dự kiến phát hành vào cuối năm nay 2011. Trò chơi lấy bối cảnh tiếp theo sau kết thúc của bộ phim Alien 3 do David Fincher đạo diễn, khi nhân vật nữ chính Ellen Ripley phát hiện ra phôi thai của sinh vật Xenomorph chúa đang tồn tại trong cơ thể mình và cô quyết định tự huỷ khi nhảy vào một lò nung lớn. Người chơi sẽ vào vai các binh sĩ thuộc lực lượng US Colonial Marines với những kỹ năng và trang bị vũ khí riêng được cử đến để điều tra về cái chết của Ripley, đồng thời sẽ phải đối mặt với các mối nguy hiểm đang rình rập họ trên hành trình thực hiện sứ mạng của mình.

Ngoài các trò chơi kể trên, còn rất nhiều những tựa game khoa học viễn tưởng khác đem lại cho người chơi cái nhìn mới lạ về thế giới loài người trong tương lai có thể kể đến như Star Wars The Old Republic, Mass Effect 3, Star Trek, Xcom, Rage, Starhawk…và còn có thể có thêm nhiều tựa game mới nữa trong tương lai. Tuy nhiên đề tài về cuộc chiến đấu với các sinh vật ngoài hành tinh và sự thay đổi của một thế giới trong tương lai sẽ luôn là một đề tài thu hút được nhiều quan tâm từ các nhà phát triển game và cả người chơi nhất.

KHẮC THÀNH

IGDA 2011: NHẤN MẠNH PHÁT TRIỂN GAME

Ngày 19/08/2011, tại trụ sở VNG, TP. HCM đã diễn ra cuộc hội thảo về game do Hiệp Hội Phát Triển Game Quốc tế (IGDA) tại Việt Nam phối hợp cùng VNG tổ chức với sự tham gia của các đại diện trong ngành phát triển game Việt Nam và trên thế giới.

Tham gia thuyết trình ngoài các đại diện đến từ Unity, Rapture Asia, còn có sự góp mặt của các công ty Việt Nam như Colorbox và chủ nhà VNG.

Mở đầu hội thảo là phần trình bày của đại diện đến từ nhà phân phối công cụ phát triển game Unity. Thông qua việc giới thiệu sản phẩm mới là công cụ hỗ trợ phát triển game đa nền tảng Unity 3.4 của họ. Sau phần giới thiệu về các tính năng nổi bật của công cụ này như nâng cao khả năng đồ hoạ cho hình ảnh sống động hơn, hay khả năng tương thích với đa nền tảng từ iOS, Android, PC, Mac, PS3, Xbox đến cả Java và Flash, đại diện Unity, ông John Goodale còn thực hiện mẫu các bước sử dụng cơ bản Unity 3.4 để tạo ra một môi trường game 3D có thể tương tác. Chỉ sau vài thao tác và một số tinh chỉnh nhỏ, ông đã có thể tạo ra không gian game trên một hòn đảo thực sự sống động gây ngạc nhiên cho người theo dõi và khẳng định tiềm năng của công cụ này.

Nhà phát triển và phát hành game Colorbox của Việt Nam cũng không bỏ lỡ cơ hội tại hội thảo lần này. Giám đốc điều hành công ty, ông Nguyễn Hoàng Nam đã trình bày về các bước phát triển và những kết quả mà Colorbox đạt được trong những năm gần đây qua các tựa game như Twins Candy, Dalton - The AWESOME! hay Rip Off và nhấn mạnh định hướng cùng các nhà phát triển game Việt Nam chinh phục thị trường toàn cầu. Đồng thời trong dịp này, Colorbox cũng cho ra mắt trò chơi mới cho iOS mang tên Candy Boy.

Hội thảo Game do IGDA Việt Nam tổ chức tại thành phố Hồ Chí Minh lần này chỉ dừng ở hoạt động chuyên môn và chưa đi vào các nội dung quan trọng khác của ngành game Việt Nam.

KAKA

Kết quả đố vui có thưởng số tháng 8/2011

Đáp án của kỳ đố vui này có trong chủ điểm của kỳ tạp chí này. Bạn đọc chỉ cần nêu lên 3 trong 4 giải đấu sau: **Razer Cyzone Summer Party**, **Asus ROG**, **WCG 2011** và **VEC 2011**.

Nhiều bạn đọc đã gửi đúng đáp án nhưng phần thưởng **3 loa X-mini II** với giá bán lẻ: 849.000 vnđ/bộ do công ty Kianex tài trợ, chỉ dành cho 3 bạn đọc gửi đáp án sớm nhất. Ngoài 3 bộ loa, ba bạn đọc sẽ nhận được tặng thêm 12 kỳ đọc tạp chí điện tử Thế Giới Game.

- **Trần Thiện Hồng Khanh**
  026 lô X CC Ngô Gia Tự, F2, Q10
  ken_khanh@yahoo.com
- **Hoàng Mỹ Dung**
  10/8 Yên Thế, P2, Q.TB, TP.HCM
  dung_chip@yahoo.com
- **Phan Tuấn Anh**
  451 Kim Mã, Ba Đình, Hà Nội
  anhpt0203@gmail.com

LIÊN LẠC

Để bảo đảm cho việc xử lý và giao dịch với bạn đọc nhanh chóng và chính xác, đề nghị bạn đọc khi liên lạc với chúng tôi qua e-mail, vui lòng gửi đúng những địa chỉ sau và ghi rõ chủ đề cần trao đổi trong phần subject:

- **Thông tin, bài viết cho Thế Giới Game:**
  game@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject:
  Giơi thieu game Z
- **Quảng cáo, rao vặt:**
  quangcao@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject:
  Quang cao cty ABC
- **Đặt báo, phát hành:**
  phathanh@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Dat bao PCWA
- **Thử nghiệm sản phẩm:**
  testlab@pcworld.com.vn
- **Ý kiến, góp ý, đề nghị:**
  ykien@pcworld.com.vn
- **Thông cáo báo chí:**
  pressrelease@pcworld.com.vn
- **Giải đáp kỹ thuật:**
  http://www.pcworld.com.vn/forum

Tòa soạn TGVT-PCW VN chân thành cảm ơn sự quan tâm và cộng tác của các bạn.

THẾ GIỚI VI TÍNH
PC WORLD VIETNAM

THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH
GAME & GIẢI TRÍ

Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hóa Thông Tin. ISSN: 1859-1833.
Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World Vietnam.
Chế bản và in tại công ty ITAXA. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 15.000 đồng.

Tòa soạn: 126 Nguyễn Thị Minh Khai, P.6, Q.3, TP. Hồ Chí Minh - ĐT: (84.8) 3 9304 324 - Fax: (84.8) 3 9304 338 - E-mail: thegioivitinh@pcworld.com.vn - Website: www.pcworld.com.vn; www.thegioigame.vn
Văn Phòng Hà Nội: P.903, tầng 9, tòa nhà HITTC, 185 Giảng Võ, Quận Đống Đa - ĐT: (84.4) 3 5121 819 - Fax: (84.4) 3 5121 822 - E-mail: thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn

THẾ GIỚI VI TÍNH
PC WORLD VIETNAM

CỔNG VÀO THẾ GIỚI THÔNG TIN

Tạp Chí chuyên ngành CNTT-TT và ứng dụng CNTT-TT trong kinh doanh, làm việc, học tập và giải trí

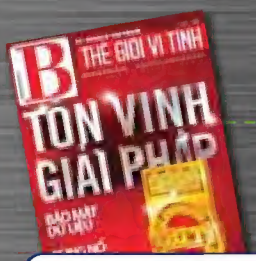
CÁC ẤN PHẨM

THẾ GIỚI VI TÍNH

Công nghệ máy tính và mạng

Tạp chí CNTT-TT hàng đầu Việt Nam với nguồn thông tin chính xác, đầy đủ, cập nhật về sản phẩm mới, công nghệ, đánh giá, nhận xét, hướng dẫn các kỹ thuật phần cứng, phần mềm máy tính, xu hướng phát triển CNTT-TT trên thế giới. Đối tượng phục vụ chủ yếu là những người học, sử dụng và làm CNTT-TT chuyên nghiệp.

• Phát hành ngày **15 hàng tháng**

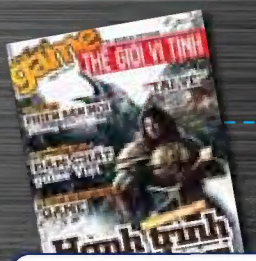


THẾ GIỚI VI TÍNH B

Giải pháp kinh doanh hiệu quả

Nơi cung cấp thông tin về công nghệ, sản phẩm, dịch vụ CNTT-TT hỗ trợ các tổ chức doanh nghiệp trong quản lý, điều hành, nâng cao năng suất lao động, làm việc và giao thương trong môi trường hiện đại.

• Phát hành ngày **01 hàng tháng**



THẾ GIỚI GAME

Game và giải trí

Nguồn thông tin về game và giải trí cho giới chơi game từ nghiệp dư đến chuyên nghiệp. Nhà tư vấn về phần cứng PC, phụ kiện và các thiết bị chơi game chuyên dụng.

• Phát hành ngày **25 hàng tháng**

e++

Thông tin-Tư vấn về SP tiêu dùng công nghệ cao

Một ấn phẩm mới của tạp chí TGVT - PCW VN được định hướng vào thị trường sản phẩm tiêu dùng công nghệ cao với tiêu chí "Công nghệ - Tiện nghi - Phong cách". Mang đến cho bạn những thông tin nóng, chính xác, đầy đủ, đa dạng và nhiều chiều về các sản phẩm công nghệ cao.

• Phát hành ngày **05 hàng tháng**

THẾ GIỚI VI TÍNH ONLINE

www.pcworld.com.vn Địa chỉ thiết thực và tin cậy cho người dùng máy tính. Cầu nối trực tuyến 24/7 giữa bạn đọc và nhà cung cấp.

CÁC HOẠT ĐỘNG CHUYÊN MÔN - DỊCH VỤ

www.pcworld.com.vn

Giải "Sản Phẩm CNTT-TT Ưa Chuộng Nhất"

Dành cho các sản phẩm – dịch vụ CNTT-TT được ưa chuộng nhất do bạn đọc tạp chí bình chọn. Thực hiện từ tháng 4 và công bố kết quả vào tháng 7 hàng năm.

Giải "BITCup Giải Pháp CNTT Hay Nhất"

Dành cho các sản phẩm – giải pháp phần mềm Việt Nam do bạn đọc tạp chí là các chuyên gia, nhà quản lý và người dùng bình chọn.

Giải "GameCup"

Giải thưởng dành cho các sản phẩm game hay, giải trí thiết thực và vinh danh các nhà phát hành có uy tín, các cầu thủ và đội game được ưa chuộng.

Test Lab
Phòng Thử Nghiệm Sản Phẩm

Thử nghiệm và đánh giá sản phẩm CNTT-TT mới & được phân phối chính thức tại VN.

THẾ GIỚI VI TÍNH TEST LAB

Cẩm Nang "Mua gì? Ở đâu?"

Chuyên mục giới thiệu, tư vấn và hướng dẫn mua sắm các sản phẩm – dịch vụ CNTT-TT.

TẠP CHÍ THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIETNAM

Tòa soạn: 126 Nguyễn Thị Minh Khai, P.6, Q.3, TP.HCM
ĐT: 08.3930 4324 - **Fax:** 08.3930 4338 - **Email:** thegioivitinh@pcworld.com.vn

Văn phòng Hà Nội: Tầng 9, 185 Giảng Võ, Q.Đống Đa, Hà Nội
ĐT: 04.3512 1819 - **Fax:** 04.3512 1822 - **Email:** thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn

GIGABYTE™

NVIDIA GeForce® GTX560

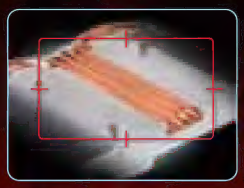
SUPER OVERCLOCK SERIES

Hiệu năng cực đỉnh, Tốc độ cực nhanh, Linh kiện cực tốt

GV-N56GSO-1GI
Super Overclock Series

★ *Quạt Biến Tần 100mm Cực Êm*
★ *4 ống dẫn nhiệt bằng đồng nguyên chất*

Quiet
31dB
at full load



◄ Ống dẫn nhiệt chạm trực tiếp lên GPU
◄ Không sử dụng mối hàn

Nhà phân phối :

MicroStar your high-tech partner

CÔNG TY TNHH MTV CÔNG NGHỆ TIN HỌC VIỄN SƠN
162B BÙI THỊ XUÂN, QUẬN 1-TP.HỒ CHÍ MINH
Tel: 84-8-38326085 Fax: 84-8-39250030
Email: ms-info@microstar.com.vn www.microstar.vn

Đại diện phân phối tại miền bắc
Công Ty Thương Mại Quốc Tế Thúy Linh
31 Thái Hà, Quận Đống Đa, Hà Nội Tel: 04 35371525

All intellectual property rights, including without limitation to copyright and trademark of this work and its derivative works are the property of, or are licensed to, GIGA-BYTE TECHNOLOGY CO. LTD. Any unauthorized use is strictly prohibited.

www.gigabyte.vn